

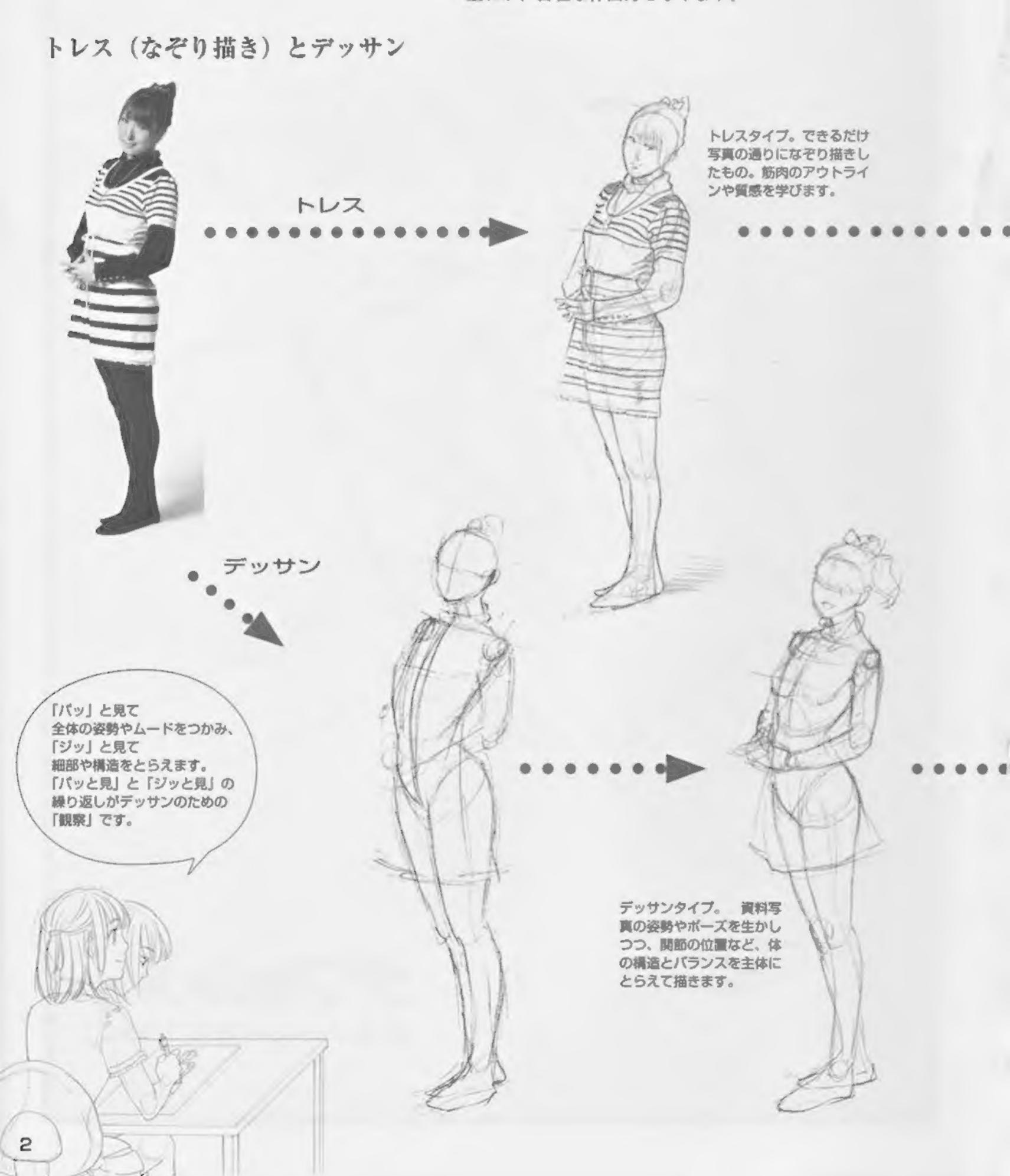
るよがの基礎デッサム



デフオルメ編 林晃(Go office)・角丸つぶら著

デッサンは「見て描く」 そのわけは…

見ることによって、全体の姿勢や形、ポーズの成り立ち (体の構造)、そして細かい部分や質感をとらえます。その積み重ねが、自在な作画力となります。





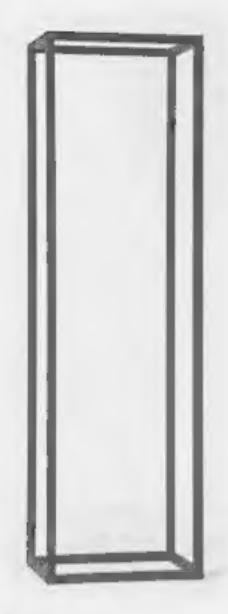
強調するデフォルメもあれば

一般的な標準レンズで撮られた写真にはゆがみがあるので、 それを参考に作画する場合、ゆがみを補正したり、強調し て描くデフォルメの力が必要になります。





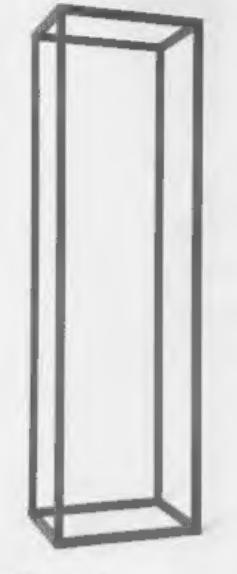
人間の目は望遠レンズで見たものに近いです。



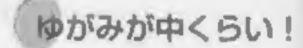
望遠レンズ (100 ミリ窟遠) 枠(箱)は標準立体風に、 タテヨコ高さのラインが ほとんど平行になり、奥 行き感が少なくなります。

ゆがみが小さい!

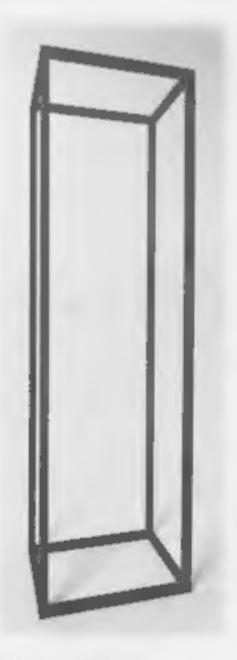




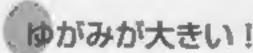
標準レンズ (50 ミリ標準) 通常のカメラで写すと、 強調された奥行き感が 出てきます。







広角レンズ (35ミリ広角) 奥行き感をさらに強調 したいときに用いるレ ンズです。



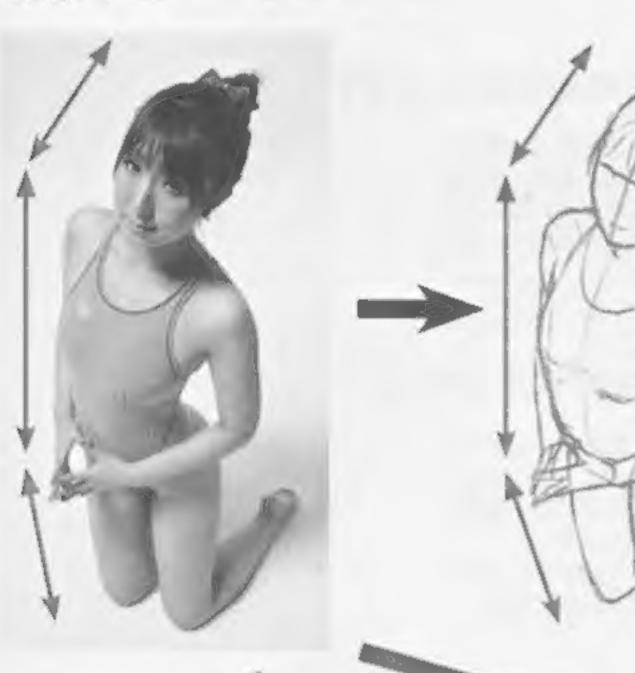


上面 (天井部分) と下面 (床部分) に注目しよう!



自然に見せる逆デフォルメもある

観察からデフォルメへ



写真のままのバランス。 脚部が貧弱に見え、違 和感のあるものになり ます。

写真のゆがみに ふりまわされないためには キャラの基本的なスタイルバラ ンス (デッサン人形)を とらえておくことが重要です



強調デフォルメ

フカンで見た箱をイメ

ージして描きます。上

面が大きく、下面が小

さい、という対比がは

っきり出るように描き

ます。





写真のゆがみを強調した作画例。 頭部を大きくし、ヒザに向かって逆三角 形になるようにバランスをとりました。

逆デフォルメ

と脚を描きます。

~自然に見えるフカンの作画~



写真のゆがみを補正(修正)した、自然に 見える作画例。下半身をしっかり描いて、 キャラの安定感を高めました。

観察とは、パッと見、ジッと見

部分にとらわれると、全体を忘れてしまいがちです。全体の雰囲気だけをとらえると、細部をおろそかにしてしまいます。描くための観察とは、「パッと見」と「ジッと見」で全体と細部をバランス良くとらえることなのです。



パッと見…

- · 第一印象 (全体の雰囲気や 姿勢)
- ・大づかみな比率(頭の大き さと体の面積、胴体と脚の長 さのパランスなど)をシルエ ットとしてとらえましょう。



ジッと見…

- ・髪型や目の形、服の柄(ガラ)。など。
- ・頭と首、屑と腕のつながり や関節の位置、体の向きなど の細部にいたるまでの寸法比 をとらえましょう。
- ・ 目の色やアクセサリーなどの質感をとらえましょう。





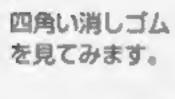
部分のアップ。「ジッと見」で描きます。

「ジッと見」ることを 繰り返して、姿勢や 全体のバランスを とらえます



「利き目」(ききめ) について…観察ってたいへん!

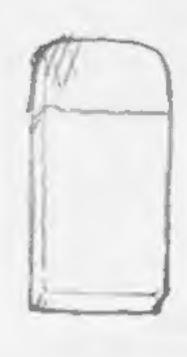
腕を使うときに使いやすい「利き腕」がある ように、目にも「利き目」があります。 右目と左目でものの見え方が変わります。片 目ずつで見て、両目で見たときと同じ感じに 見える方が「利き目」です。



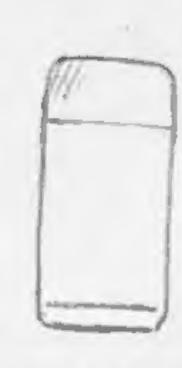


たとえば右目が 利き目の場合…





左目で見たとき



右目で見たとき両目で見たとき

左右の目で 見え方が違って あたりまえなので 惑わされないで くださいね♡



デフォルメのスタイルいろいろ

デッサンするときには必ず自然に見えるようにデフォ ルメがなされているわけですから、当然キャラを作画 するときもすべてデフォルメされているのです。



ややフカン気味



フォルム (全体の形) をとらえて描く



関節をとらえて描く



フォルムと関節部分を併せ持った、 デッサン人形を意識して描く

キャラ化すると…

デフォルメの仕方が その人なりの作風や 個性になります



もくじ

- ・デッサンは「見て描く」そのわけは… 2
- ・強調するデフォルメもあれば自然に見せる逆 デフォルメもある 4
- ・観察とは、パッと見、ジッと見 6
- ・デフォルメのスタイルいろいろ 7

デフォルメってなんだろう? 9 キャラを立体的にとらえよう 12 キャラの構造をとらえよう 14 作画とデフォルメを語る 18

第1章 観察・見る力を身につけよう 21 手の大きさを基準に観察してみよう 22 頭部を観察しよう 24 全身を観察しよう 32 男のコ 38 年齢差の観察と描き分け 42 顔の観察と描き分け/全身の観察と描き分け

観察の仕方を学んで、「見る力」を養いましょう。 しっかり「見る」スタミナをつけたら、次に描く 力を磨きます。



好みのポーズや動きが描ける「デフォルメする力」を 育てようね!

第2章 キャラを作画しよう47

■キャラの顔を描こう 48 顔を描く手順 48 アタリを描く

理想的な作画バランス 50 正面顔/ヨコ顔/ナナメ向きの顔

顔のパーツ 56

日/まゆ毛とまつ毛/鼻/耳/ロ/髪の毛 代表的なアングルを描き分けよう 70 通常のアングル/アオリのアングル/フカン

顔のパーツを動かす 74

■キャラの体を描こう 76

体を描く手順 76

体のパーツ 78

胸部/お尻

動きのあるキャラを描く 82 立ちボーズに動きを出そう/歩く動作/背面 ポーズ/床に座る

●作画のためのポーズづくり 90 手/足/肩と腕の動き/座るポーズ

第3章 なんでもデフォルメ応用編 101

光とカゲによるデフォルメ 102

顔にカゲをつけよう/光とカゲを演出しよう 感情マークを使うデフォルメ表現 108 感情マークの基本

レンズ効果を利用しよう 110

望遠効果と広角効果/アオリ効果…迫力/フカン効果…伝達 /フォルムにフォルムを加える効果

ダイナミックデフォルメ 120

フカンで手を差し出したポーズをダイナミックに描く/アオリのポーズをダイナミックに描く/フカンのポーズをダイナミックに描く/広角的なパースのついたポーズをダイナミックに描く

デフォルメって なんだろう?



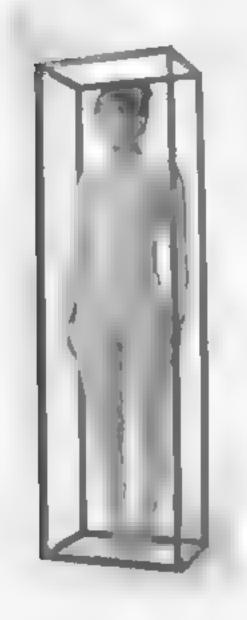






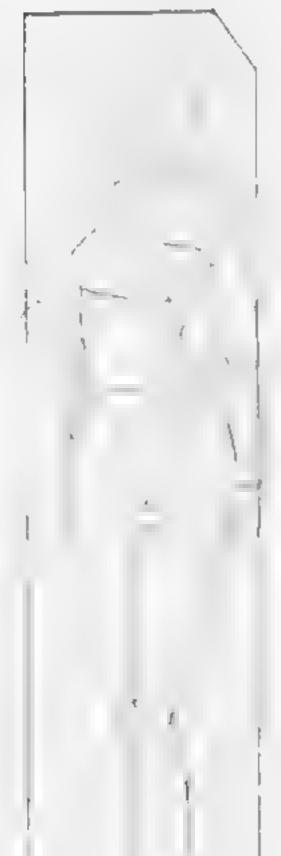
キャラを立体的にとらえよう

全身





キャラ全身を、大きな箱 としてとらえます。



体のパーツを、箱と箱の組み合 わせでとらえてみましょう。

作画とは、元々立体のものを平面的な紙の上に映し出 すことです。だからこそ、キャラは「立体」としてと らえて描く意識が大切です。まずは、単純な箱や丸、 筒などとしてとらえましょう。

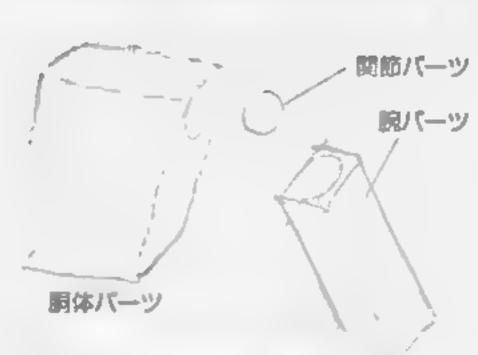
> キャラの体は球や円柱な ど、曲面を持った立体の 組み合わせです。断面を 意識すると、立体感をと らえやすくなります。

> > 断面は見た目の だ円になります。

単純な立体にして、パーツの形やつながりをとらえる



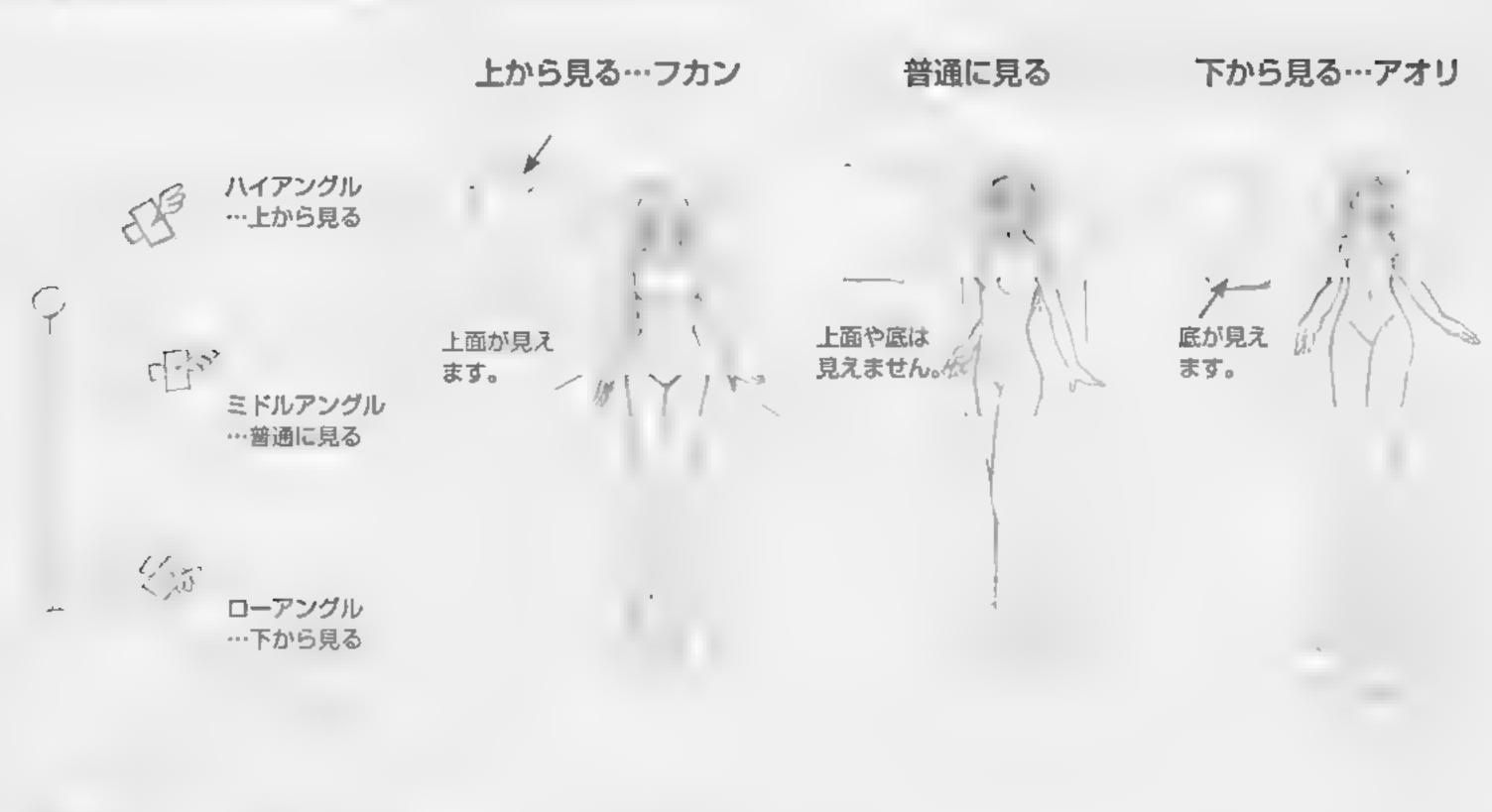
頭部の球体や首の円柱などは、 箱をイメージして描くと、立 体をとらえやすくなります。

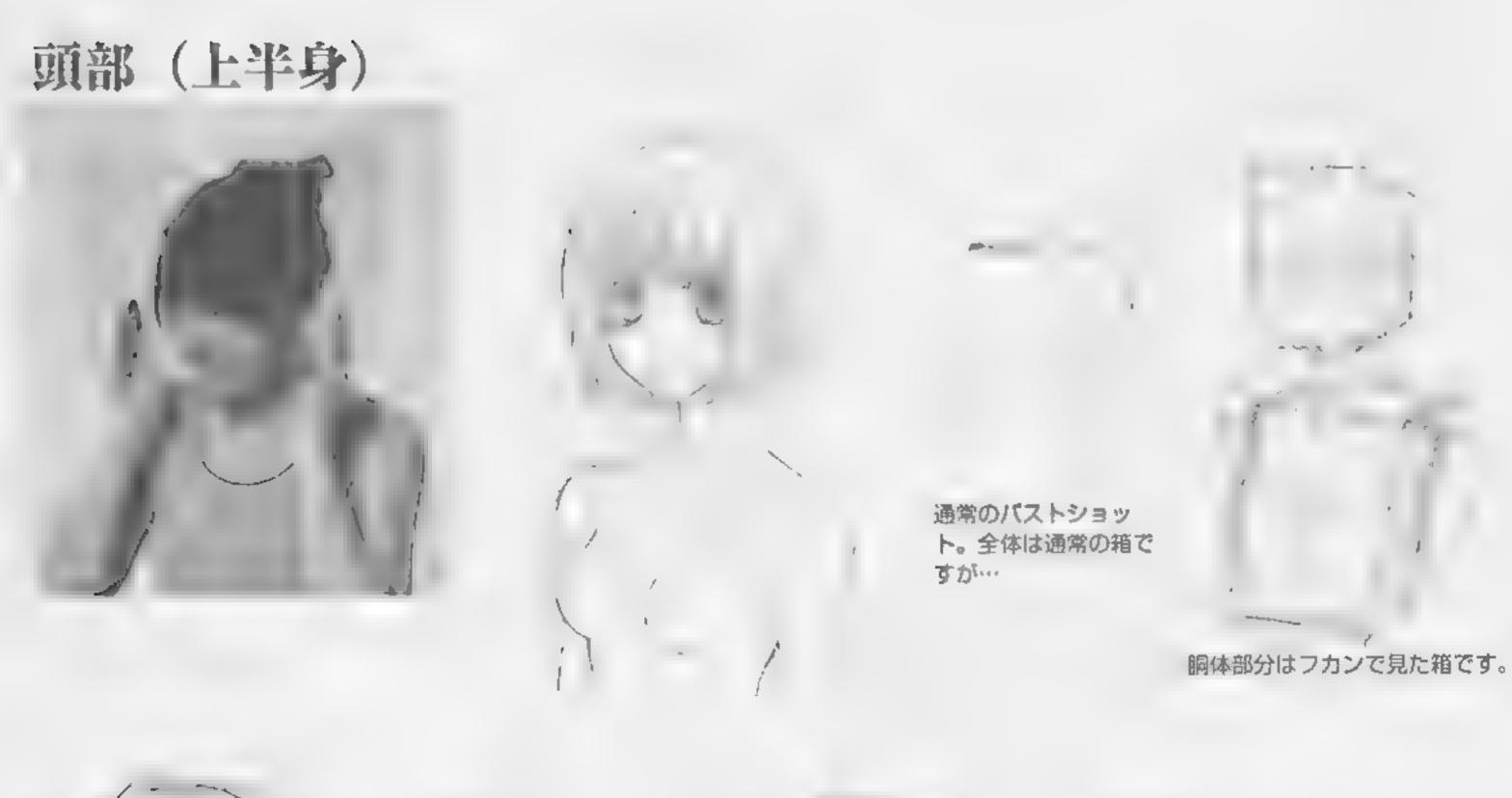


立体は、上面、底面、側面など、どの 面が見えているかを意識しましょう。



骨格と関節を単純 化してとらえてお きます。







フカンのアングル。 頭部の箱も胴体の箱 も、上面が見える「フ カンの箱」です。

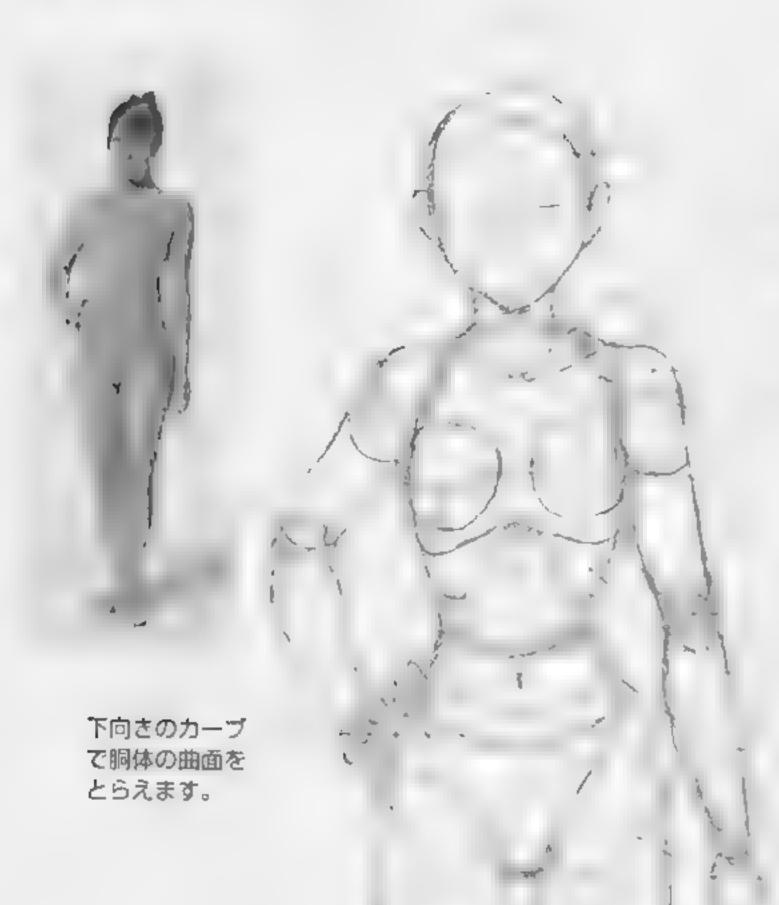


同じフカンのアングルでも、 アゴを上げると頭部の籍は 「アオリの箱」になります。

キャラの構造をとらえよう

・女のコタイプ

キャラの立体感やバランスを意識して描くには、ただ ばくぜんとポーズを見ても描けません。立体と関節を とらえる自分なりのデッサン人形が必要です。体の構 造 (パーツの形と関節のつながり)がわかる、自分な りの「デッサン人形」をつくりましょう。



ヒタイぎわ。髪の毛 との境界線の目安。

首のつけ根

鎖骨

再関節

アームホール。腕の つけ根

アームリングライン。 腕の向きや立体感を とらえます。

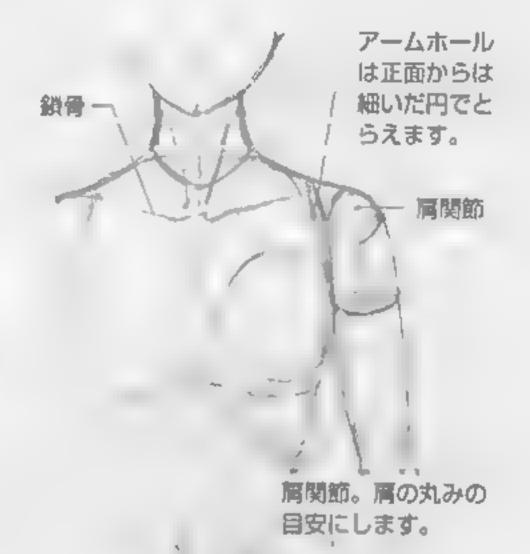
ヒジ関節

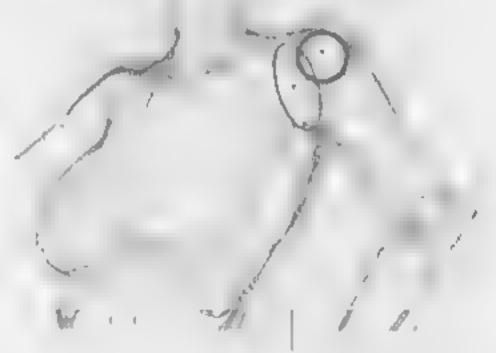
ろっ骨パート

ウエストライン。腰 の可動部の目安です。

パンツパーツ。脚の つけ根まわりをとら えます。

エーソックスライン。 太ももの向きや立体 感をとらえます。





アームホールから 腕を描きます。丸 の大きさで腕の太 さの目安にします。



ヒザの皿

ハイソックスライン。 スネパーツの向きや 立体感をとらえます。

スネバーツ



足首関節



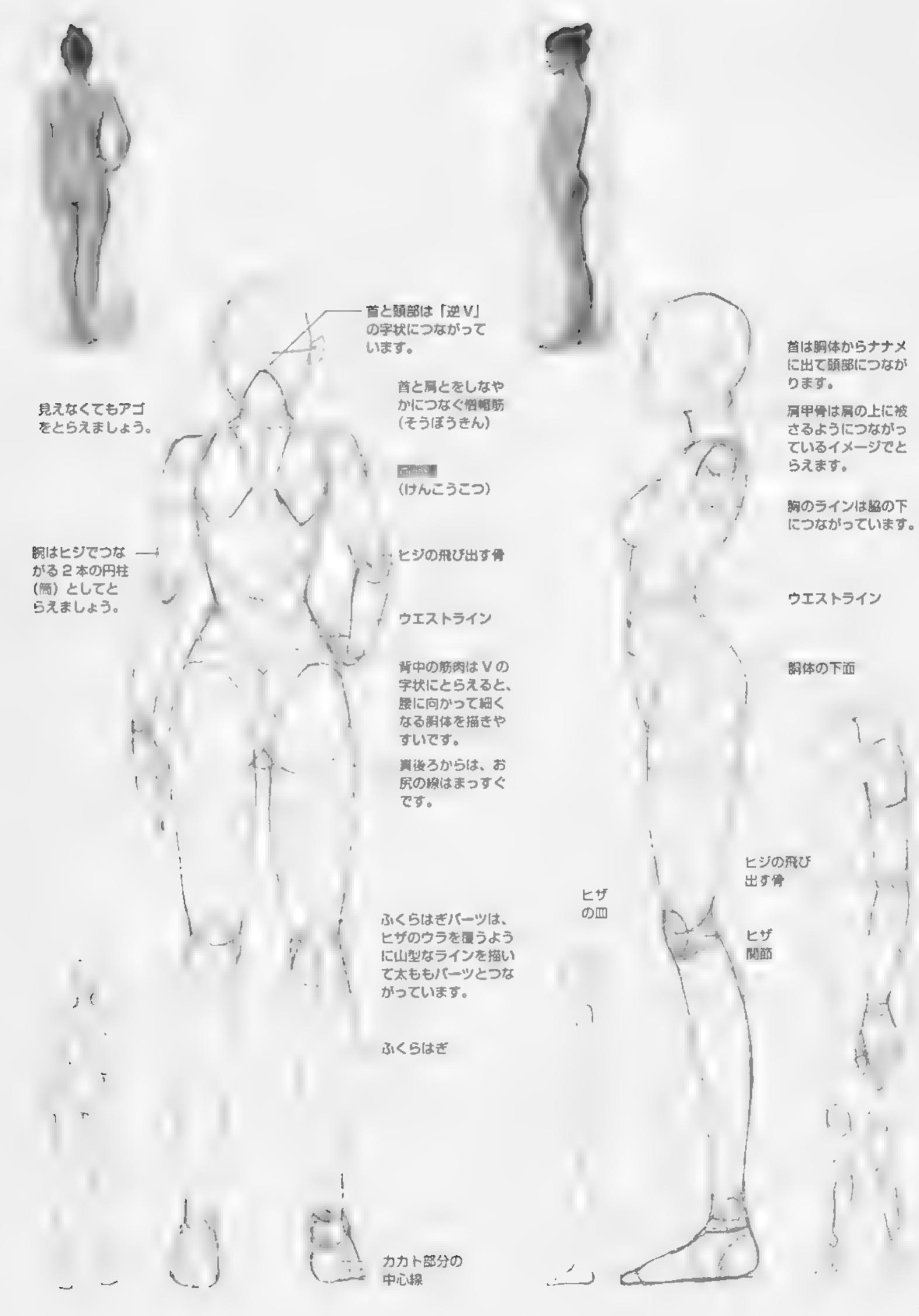
外に飛び出す足首ま わりの骨

甲のふくらみ (曲面) をとらえる曲線。

足のセンターライン

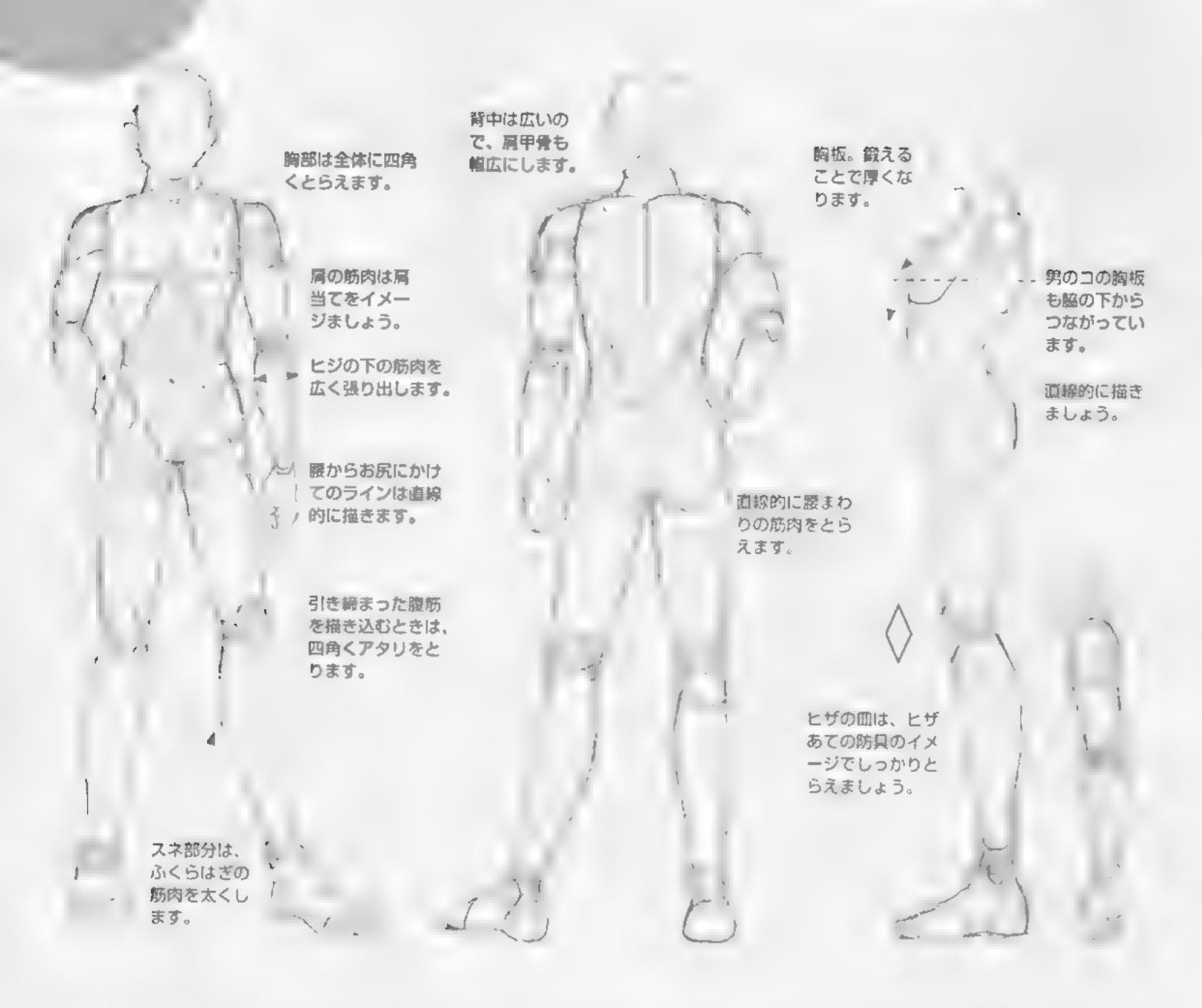


足首まわりの骨のでっぱり は、「ハ」の字状です



・男のコタイプのデッサン人形

女のコより全体に四角いイメージで描きます。 また手足は筋肉の起伏を強調しましょう。



女のコとの比較・・



女のコのスネ部分は ほっそりしています。



歴からお尻にかけてのラインは 丸をイメージして描きます。



属甲骨は タテ長。



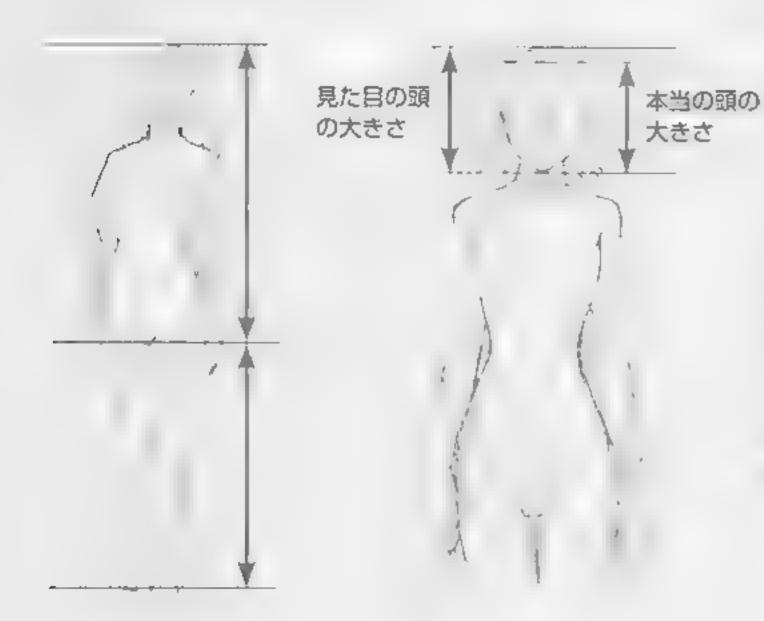
女のコのヒザは なめらかに描き ましょう。

デッサン人形をつくるポイント・・・バランス補正

リアルバランスの分析

自分の思い通りにキャラを描くためには、自分の描きたいキャラのプロポーションをはっきり決めることが第一歩です。

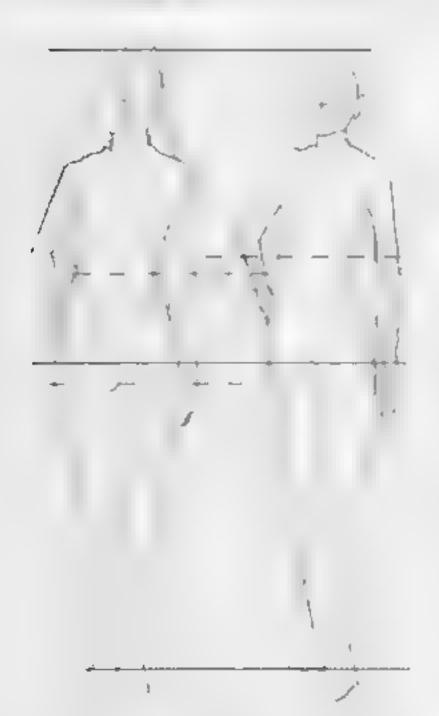
デッサン人形は、自分の「理想キャラバランス」をもとにつくります。



リアルバランスの特徴

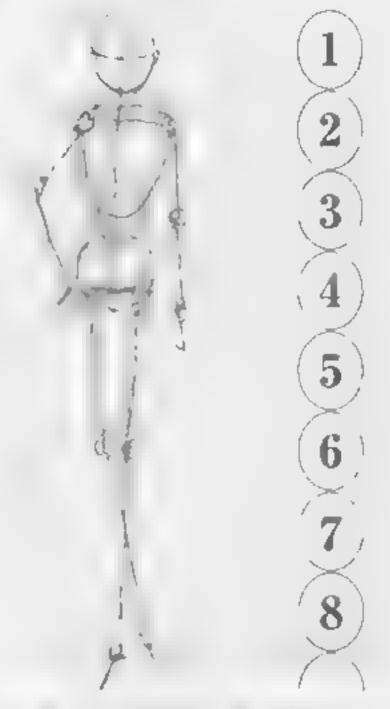
- ① 髪の毛のボリュームで、一見する と頭がとても大きくなっていること がある。
- ②首が太かったり、長かったりする。
- ③ ウエストの位置がわかりにくい。
- ④肩がごつごつしている。
- 5 胴体の方が脚より長い。

自分の理想キャラバランスを決める



リアルバランス 理想キャラバランス

股の位置を上げると、脚が長くなります。 股の位置を上げるときは、腰や胸 (バストトップ)の位置も少し上に します。

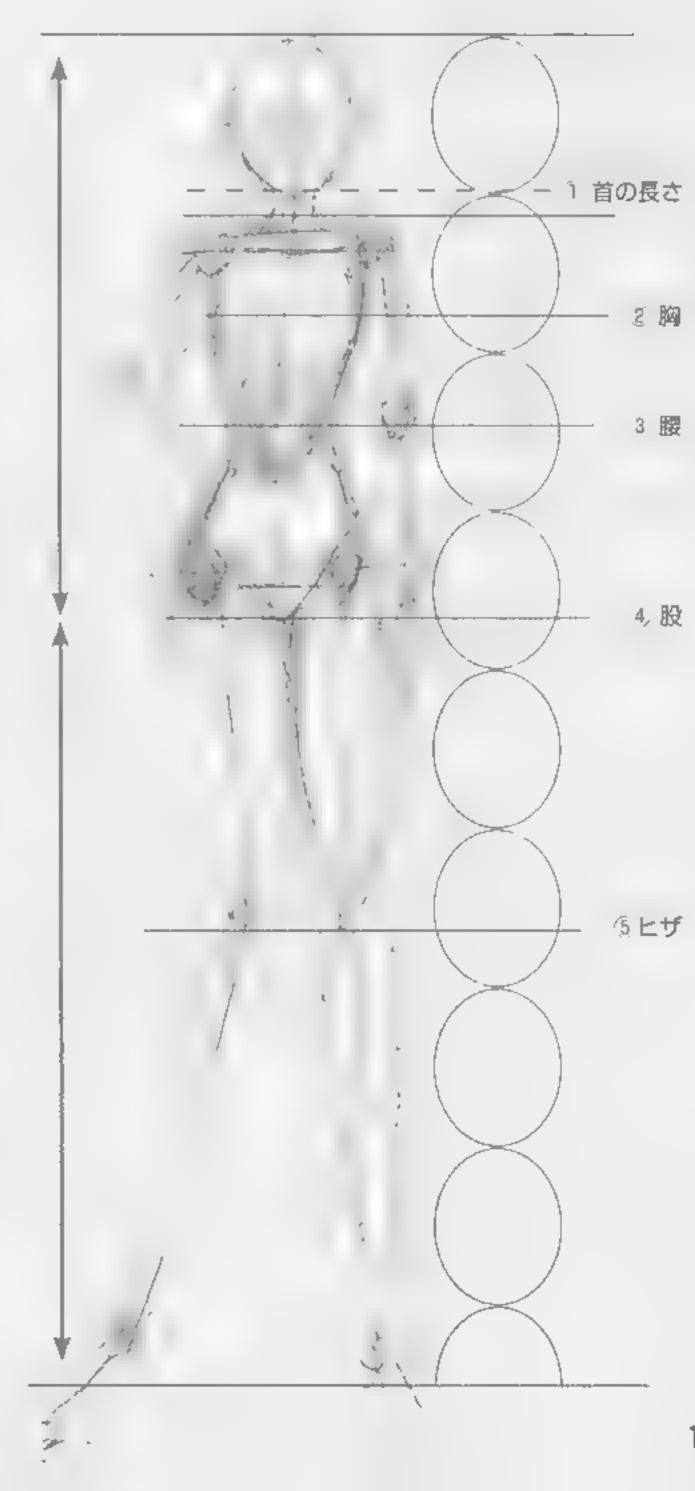


頭の長さを基準に、頭身を出します。(上の例は、約8頭身)

そして

- 1 首の長さ
- 2 胸
- 3 腰
- 4 股
- 5ヒザ

この5つの位置をはっきりさせましょう。



作画とデフォルメを語る



出席:森田和明 林晃(司会) 久松緑(編集)

デフォルメってなんだろう

●描かれたものはすべてデフォルメされている

- 司会 デフォルメというと、一般にちびキャラとか、驚いて目が飛び出すなどの「オーバーな表現」のことがイメージされますが、森田さんにとってはどんなものですか?
- 森田 デフォルメって、表現のひとつにはちがいないですが、じゃあ表現って何かって つきつめていくと、全部デフォルメ…って言えますよね。
- 可会 作画物…描かれたものは、すべてデフォルメされていると。
- 森田 そう。実写以外は全てデフォルメ。描く、 っていうのは、目から脳を通って手に出 てくるんだから、出てきた時には、すで にもうデフォルメされている。そう考え た方がいい。…んじゃないでしょうか(笑)
- 久松 その描くということにあたって「ものを 見る」、観察、ということはよくいわれて いまして、観察するというのは結局「寸 法比とか対比を見ること、そしてそれを 確認して頭に入れていく、その蓄積があ れば見ないで描けていく」という人もい るわけですが。
- 森田 そうですね。だから、出てくる時には「デ フォルメされたもの」が出てくるわけで す。

● 自然に見せるものと強調するものをめぐって

- 可会 森田さんの描かれたものを拝見していると、普通のアングルの顔やポーズと、極端にパースのかかった迫力のあるものとがあるように思うのですが。
- 森田 はい。やっぱり、ここは自然に見せるもの、 ここは極端にアピールしなきゃ、という のがあって。
- 久松 自然に見せるためのデフォルメと、強調 するデフォルメ、ということでしょうか
- 森田 まあ、そうです。フォルムにフォルムを 重ねるというか、デフォルメにデフォル メを重ねる、ということもありますね。
- 久松 ここで感じるんですが、森田さんの作画は、デフォルメされていても自然な感じがするんです。形の狂いがないといいますか。わりとあるのが、描いたものに対して形がへんなのに「コレはデフォルメです」、と言うのとは違って説得力がある。
- 可会形の狂いはデフォルメではない、と。
- 森田 なんていうか、やっぱり、こうやったときはこんな形になるとか、描くポーズ1 つとっても、それについて体の構造とか納得がないと自分でも不安になります。だから、そういう意味で観察とか、見て描くというのが意味を持つ。
- 司会 思考をともなわない観察は、観察とは言 わないと。
- 森田 まあ、そうですね。

あえて言うならデフォルメデッサン

●キャラを立体的に描くっていうことは、背景 を描くみたいなものですね

- 久松 森田さんの作画を見ているとカメラのレ ンズ効果をかなり意識して描かれている のかなと思ったんですけどね。
- レンズ効果というと、パースが極端にな る「広角風」とか、ですか?

久松 ええ。

- 森田 カメラのレンズというよりは…昔アシス タント時代に背景を描いていて、アオリ とか魚眼風とか…そういうものって、身 につくものですよね。
- 司会 気がついたら、自然に床の上にたってい るキャラが描けるようになっているとか。
- 森田 ええ。僕の場合無意識にキャラもそれに 乗っかるように描いちゃうから、レンズ を意識して描いているように見えるのか もしれません。
- 司会 レンズの「ゆがみ」というか、空間のを ゆがめて描くような感覚が、キャラにも 反映されてしまうと…?
- そうです。キャラを立体的に描くってい 森田 うことは背景描くみたいなものですね。 見た目はキャラなんだけど、その根底に は立体があるわけで、立体にはパースが かかる。

久松 なるほど。



林晃(左)と森田和明(右)

- おっしゃるとおり、マンガなんかの経験 的には背景を描く時になって、初めて立 体を意識するようになりますね。キャラ を描くだけの時ってあまり立体を意識し ていないように思います。机とかタンス を描かなきゃならない時になって初めて 立体を意識する。人間の顔とか胸だって 「起伏(凹凸)」からとらえたら階段みた いなものですね。
- 久松 キャラと背景を分けて考えるという必要 は、あまりないということですね。キャ ラの作画、デフォルメでもパースを操る ことが大切になってくる…だから手なん かでも、手の大きいところだけをこうい うパースで、体をこういったパースでっ ていうのを合成したりして描くというこ E 8
- 森田 そうです。ここはこのアングルのフォル ム、ここはこのアングルのフォルムをっ ていうふうに、フォルムにフォルムを加 えるんです。自分が描きやすいパターン というのが人それぞれ持っているはずな ので、それを見つけるというのが大切な んじゃないでしょうか。
- 自在なデフォルメの力…あえていうなら 司会。 「デフォルメデッサン」を会得することに つながるわけですね。



● 描けないものは、あえてそれを描かないっていうのもデフォルメ

- 可会 強調するデフォルメがレンズ効果 (パース効果) だとすると、自然に見せるデフォルメというのは?
- 森田 実際にはできないポーズを自然に見せる。 ポージングのデフォルメですね。…実際 無理なものは無理ですし、それでも描か なきゃならない時は、わかっててウソを 描くということもありますが。
- 可会 あり得ないものをそれらしく見せるデフ オルメですね。そのテクニックというの はありますか?
- 森田 一番手っ取り早いのは、実物を見ること なんです。描く時に一番参考になるのは 自分の体で、その体を理解する。このポーズができるとか、関節と骨の関係とか。 自分でやってみて足をこっち向けたらど うなるかとか、それを知っていれば、無 埋なポーズでも「ここをこう描けば、そ うやっているように見える」というふう に絵に活かせるんです。
- 久松 描かない時でも、意識して観察するとい うことがやっぱり大切なんですね
- 森田 あと、描けない時は、あえてそれを描かないっていうのもアリですよね。無理して描いて不自然なものになるよりは、「いつか描いてやる」って思ってそこは描かない。描いている本人が理解しないと先へ進めないし、まあ仕事だと時間の制約っていうのがありますから、しょうがない…みたいなこともありますが。
- 可会 「絶対に正しいものでなきゃいけない」というわけじゃないのが、私たちの表現世界だと思うんです。無論いい加減でいいというのでなく大切なのは描いたものでいかに伝えるか、説得力をもたせるか…。
- 久松 その意味で、「デフォルメもデッサンである」といえると思うんですよ。

● 描くと体が覚えます。その積み重ねが、 デフォルメを完成します

- 司会 最後に、中高校生の読者の方に、どういった練習方法をすればいいか、メッセージみたいなものをうかがえますか?
- 森田 とりあえず一通りの絵柄を描くのがいいですね。まずリアルから。そこからどんどん線を減らしていってみる。同じ絵を制限時間を設けて描くっていうのもアリだと思います。最初は1時間かけて描いた絵を、10分、5分、1分の制限時間で3枚描くとか。
- 久松 最初にリアルを描きなさいっていうのは、 まずはものを見て観察ってことですね。
- 森田 そうですね。見たものを描いていくことによって自分の作画になっていきます。 描いていくうちに、骨格とかの仕組みもわかってきますから。
- 可会 写真をそのまんまトレスすると形はキレイにとれますが、変に奥行きがなくて立 体感がないものになりやすいようですね。
- 久松 だから観察して描く時は仕組みを意識する必要があるんじゃないでしょうか。
- 森田 ええ。それに物の仕組みが分かれば、頭 の引出しに入りやすいと思うんです。
- 久松 「観察の目的は、仕組みを知ることであ る。」ということですか?
- 森田 そうですね。観察するものはなんでもいいんです。実物に限らず、人の絵でもいい。こういう方法(描き方・線の使い方)いいなあ…と、マネするのも一つの練習になるし。で、描くと体が覚えてくれます。だから観察したものを描いて体で覚えていくことの積み重ねが、デフォルメを完成していくんだと思いますよ。
- 可会本日はどうもありがとうございました。

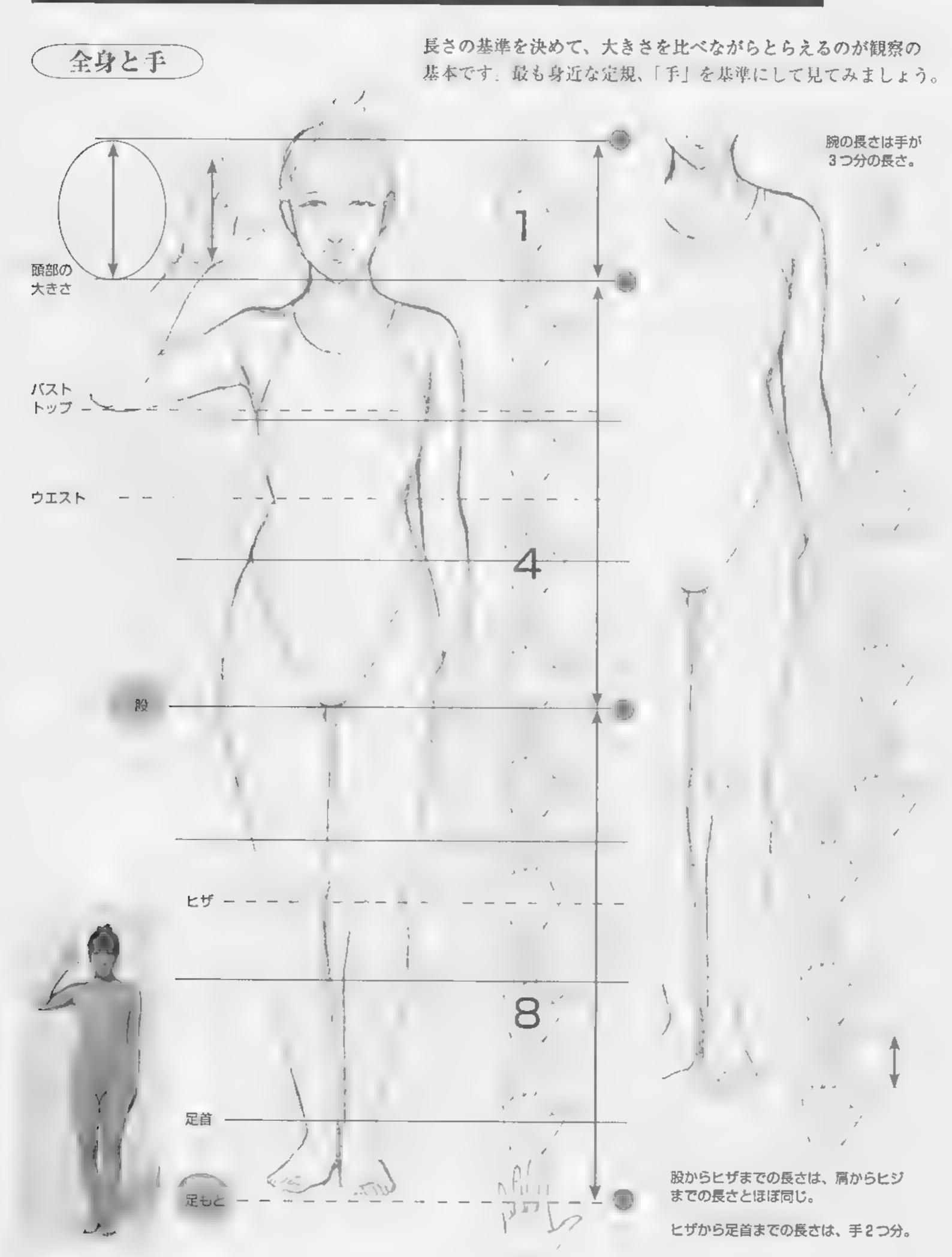
第1章

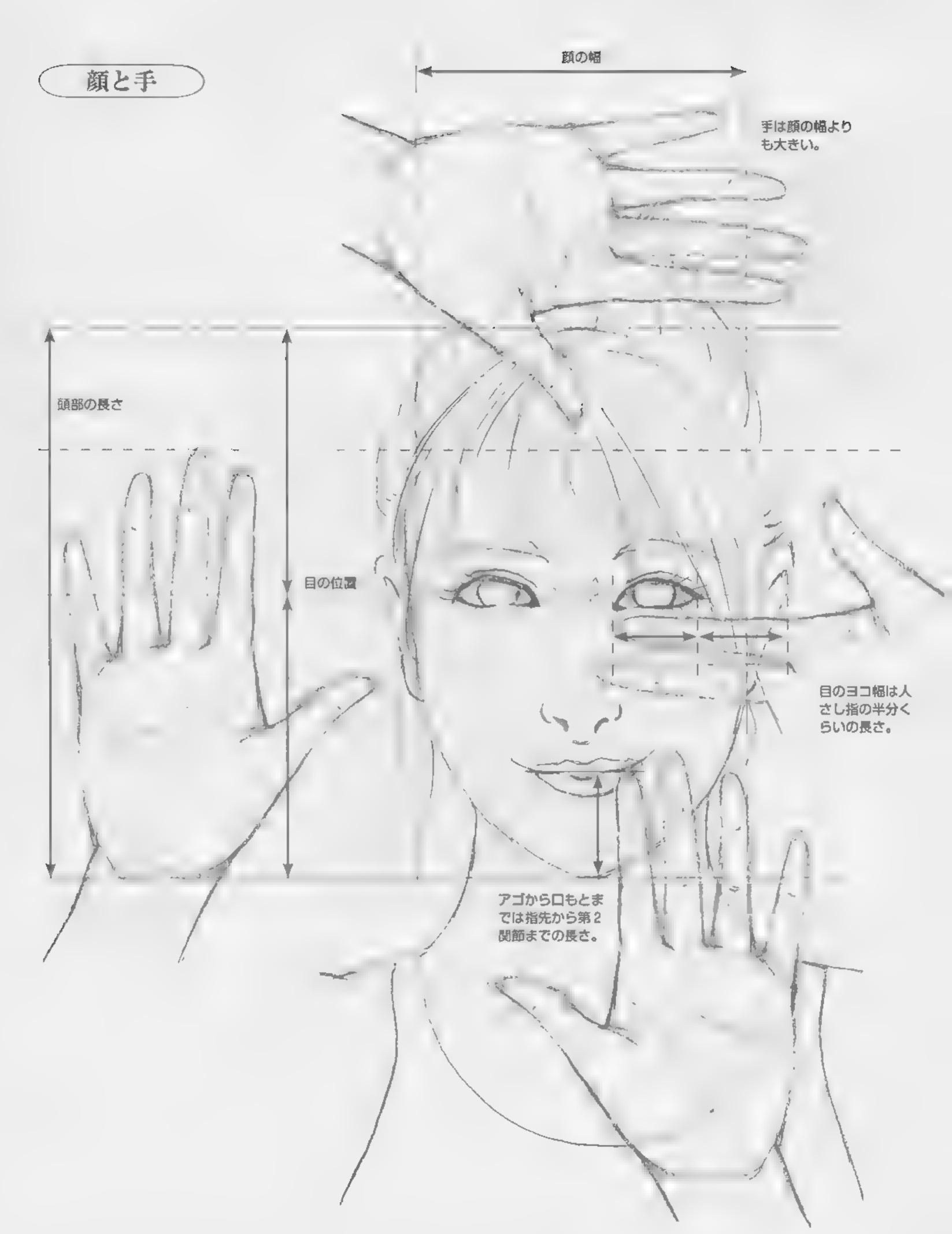
観察・見る力を身につけよう

~構造をとらえる~



手の大きさを基準に観察してみよう



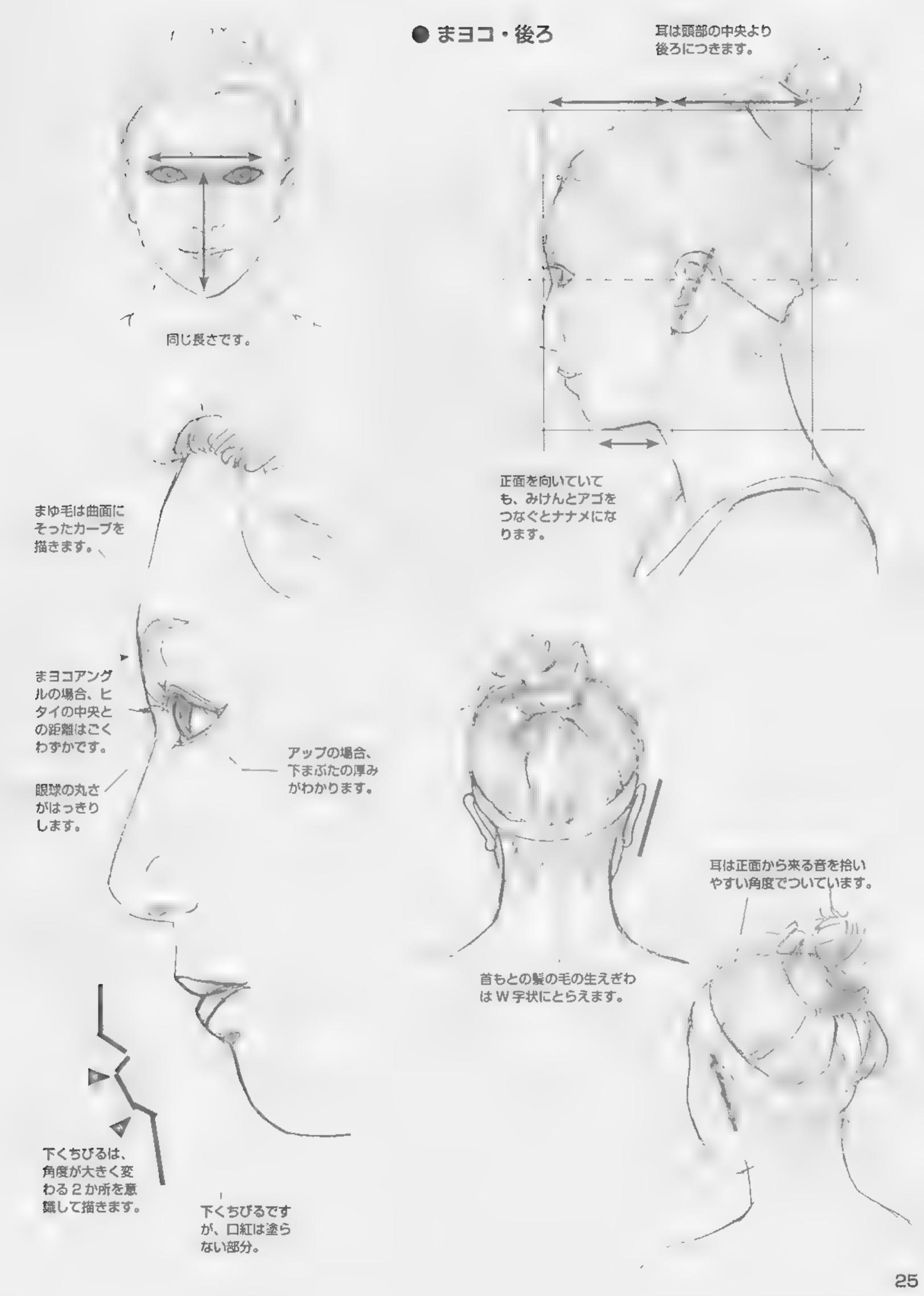


頭部を観察しよう

~顔の凹凸とパーツ~

顔のパーツの位置やサイズを、顔全体(頭部)のサイズと の比較や、パーツ同士を比較して全体的にとらえましょう。

通常アングル 目のヨコ幅と ポイント 同じ広さです。 髪の毛のポリューム分 頭は大きくなります。 21 実際の頭がい骨部分 ● 正面 ヒタイと髪の毛の 生えぎわの境界。 ヒタイの広さは鼻の 長さとほぼ同じ。 耳の長さ。まゆ 毛から鼻の頭く らいのサイズが あります。 頭部はだ円を意識して とらえましょう。 頭がい骨のくぼみ(眼 窩/がんか)。目はこ こにはまっています。 正面から見た首のヨコ幅 は目の両サイドより内側。



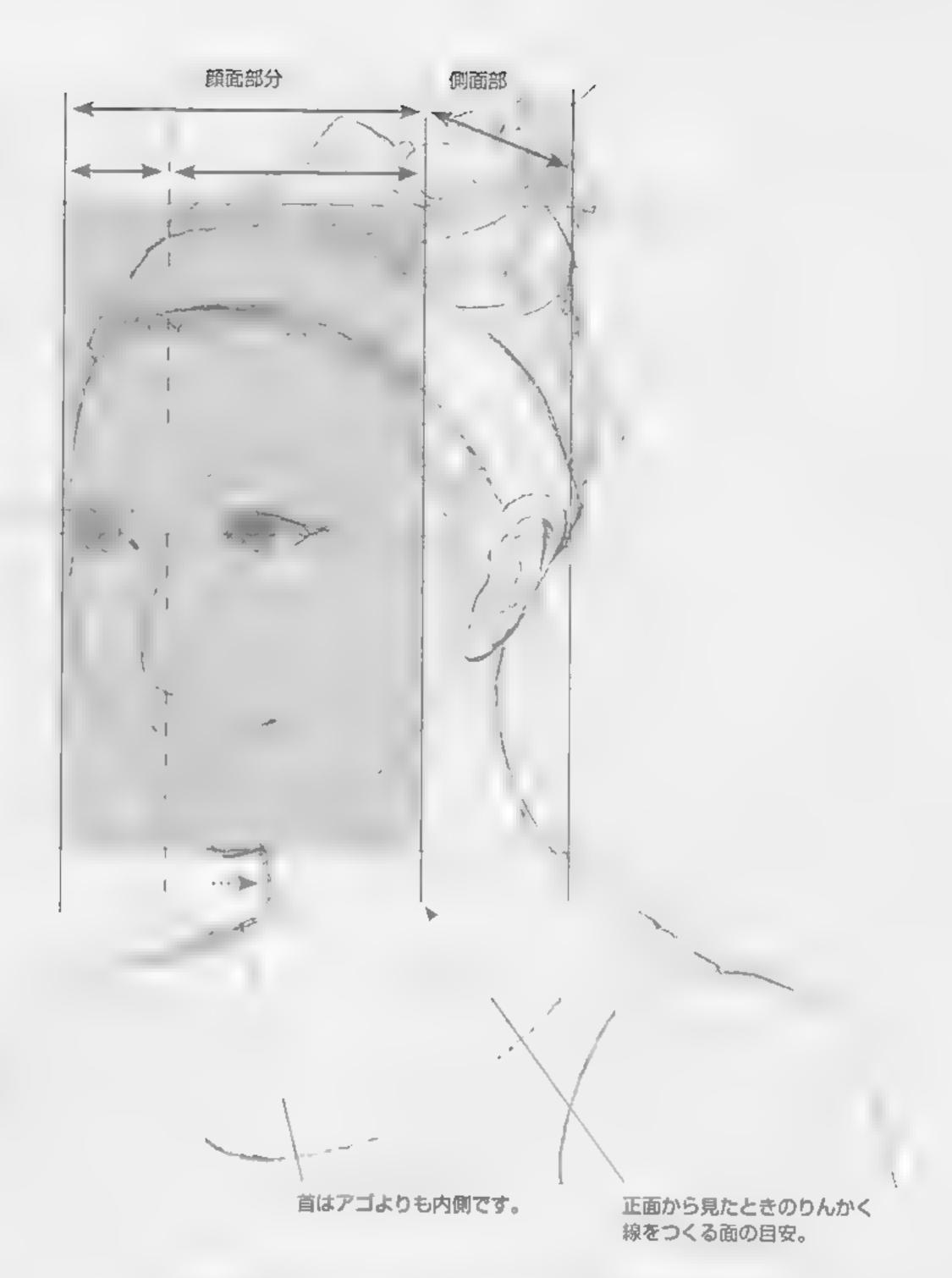
横を向く



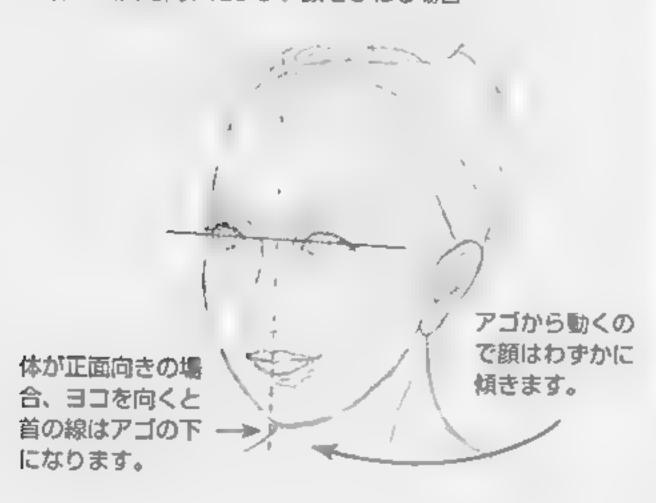
● ナナメ 45 * タイプ

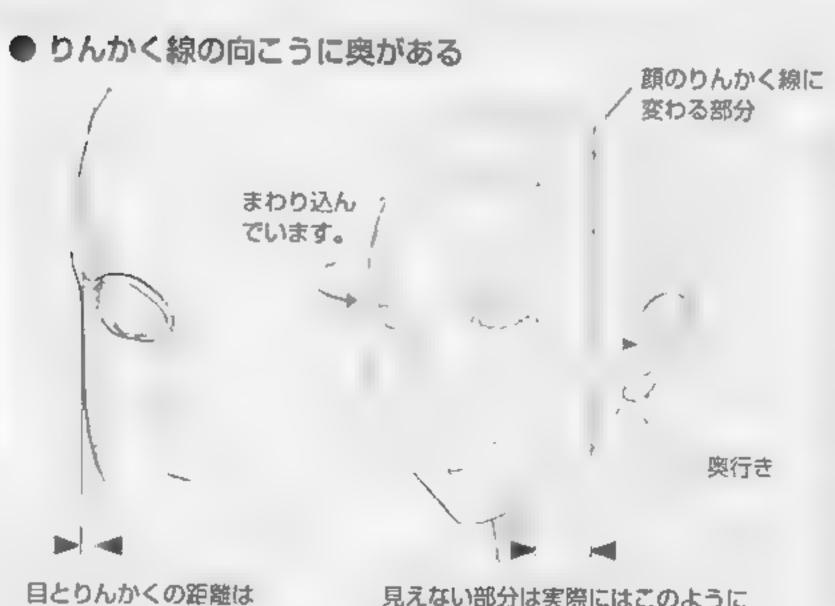
まゆ毛と鼻の稜線 (りょうせん) はつな がっています。

● 顔と体の向きは同じ
(カメラが横に移動した場合)



● 体は正面を向いたまま、顔をひねる場合

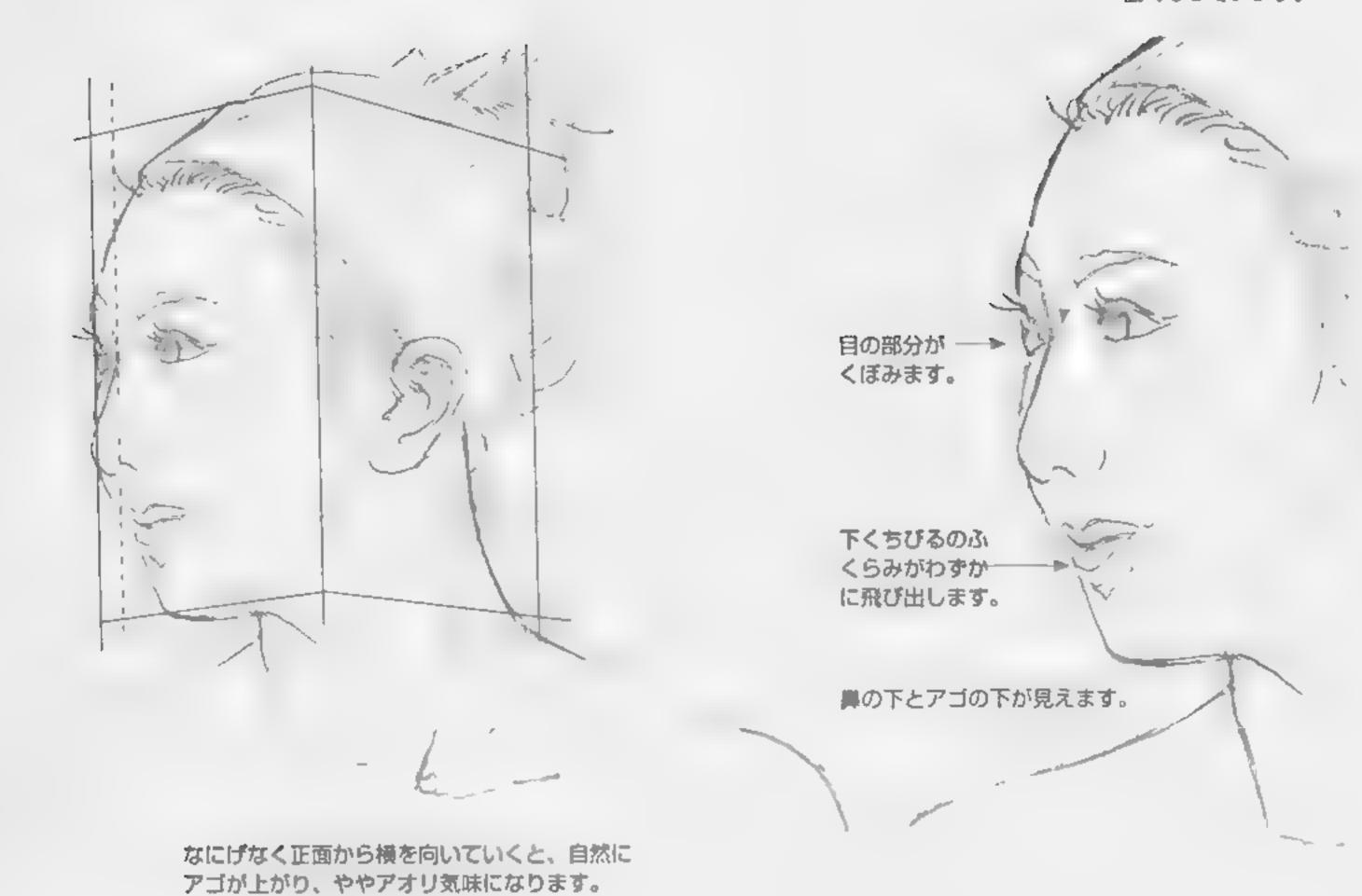




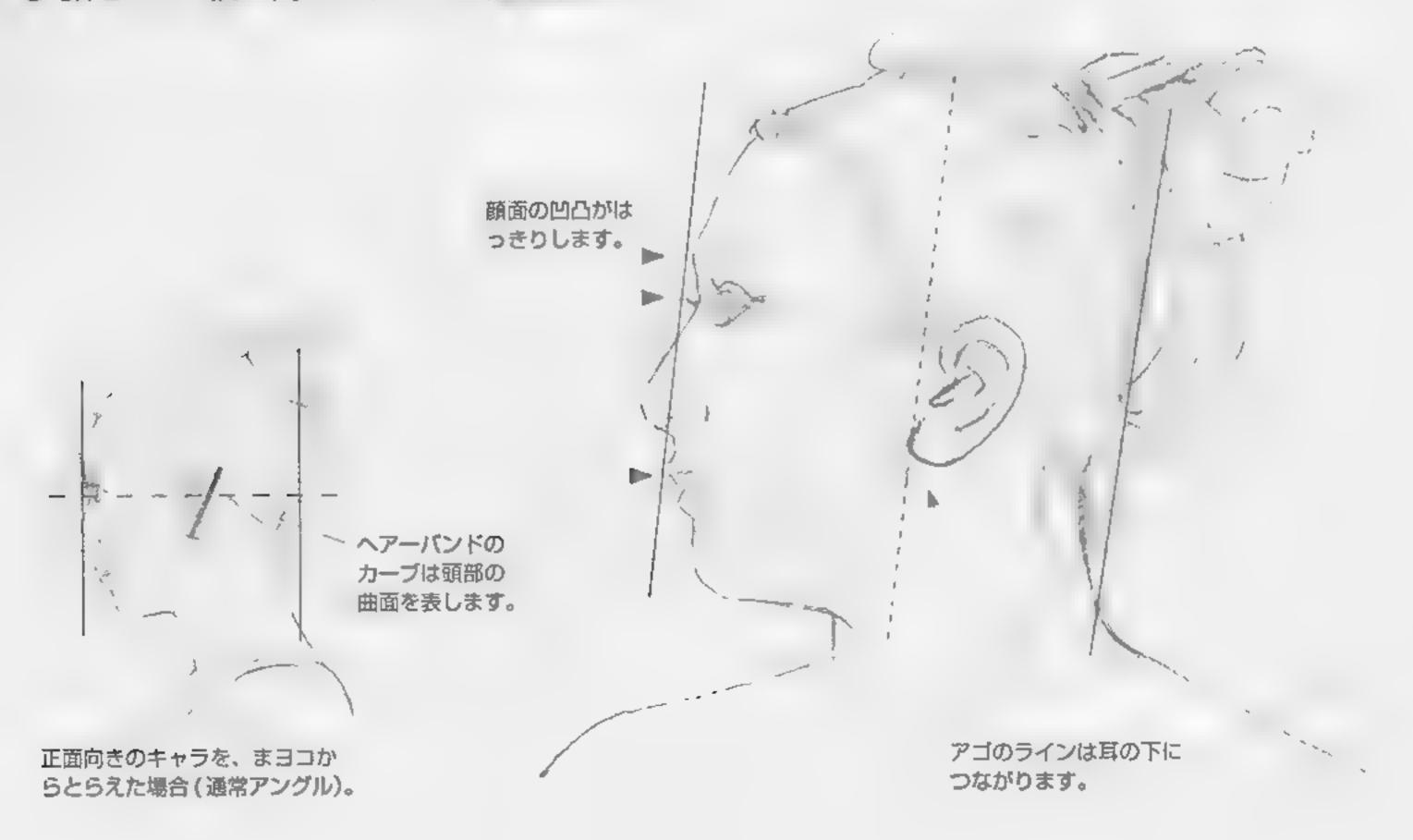
目とりんかくの距離は ごくわずかですが…

見えない部分は実際にはこのように 側面部の奥行きを作っています。

低くなっています。



● 顔を 90° 横に向けたタイプ(真横向き)

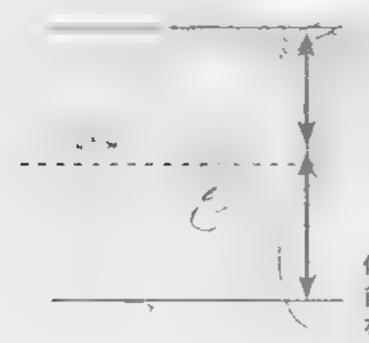






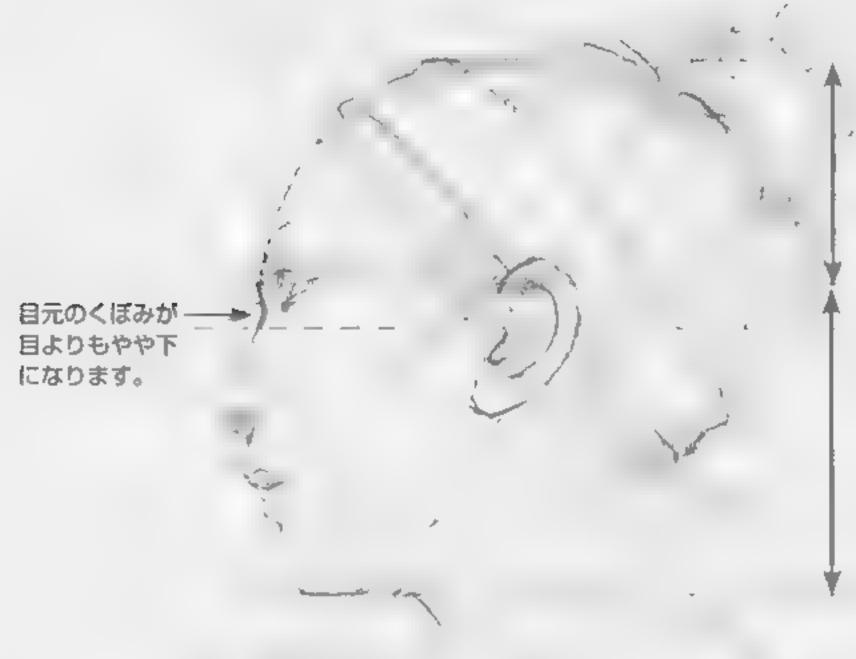


普通に立っている キャラを、横から とらえたもの(通 , ' 常アングル)



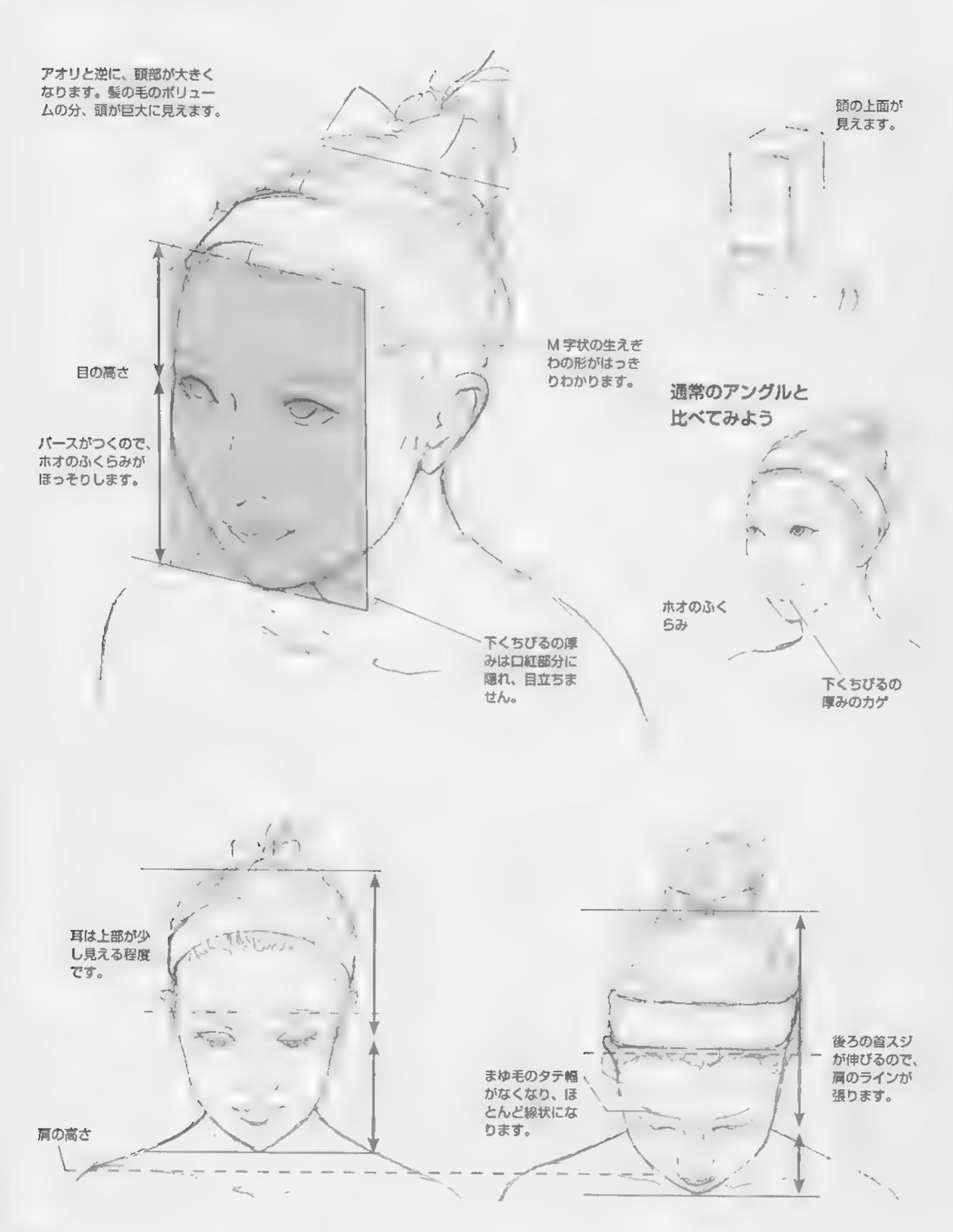
体は正面向き。 首をひねって横 を向いた場合

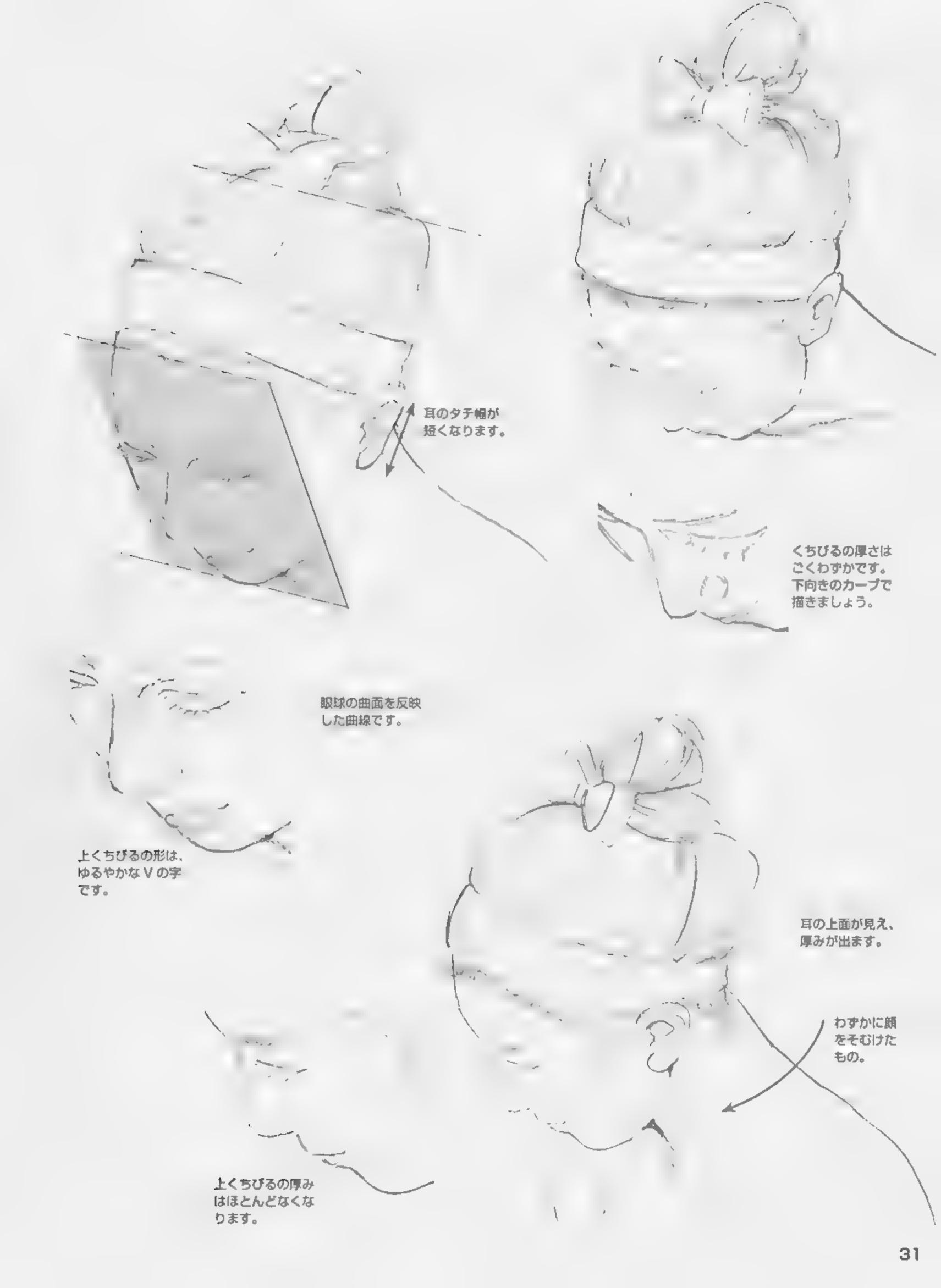
●普通に立っているキャラを、横や、 やや下からからとらえた場合



首と頭部のつけ根のラ インを曲線状にとらえ ましょう。

耳の形は、通常 アングルとほと んど同じです。

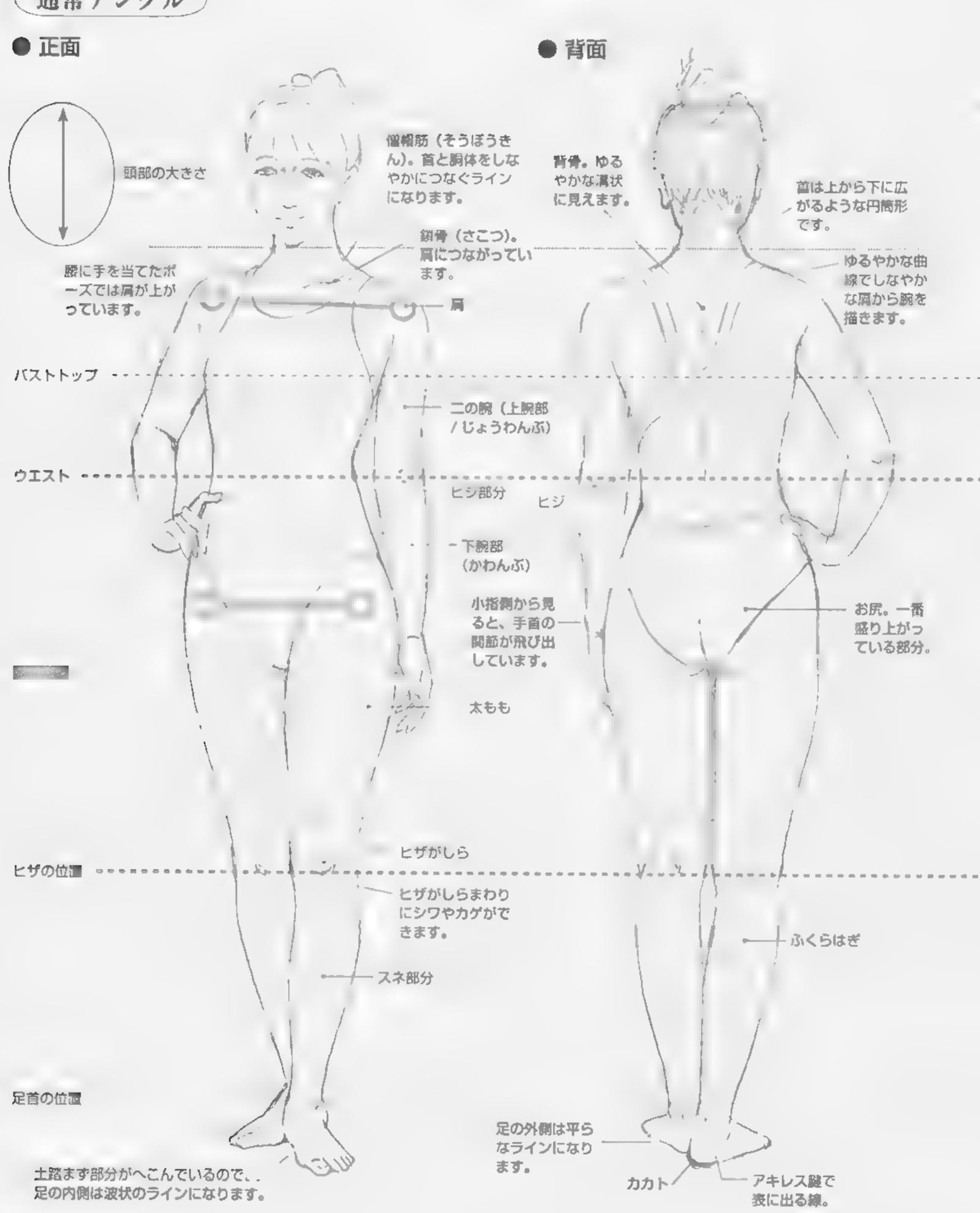




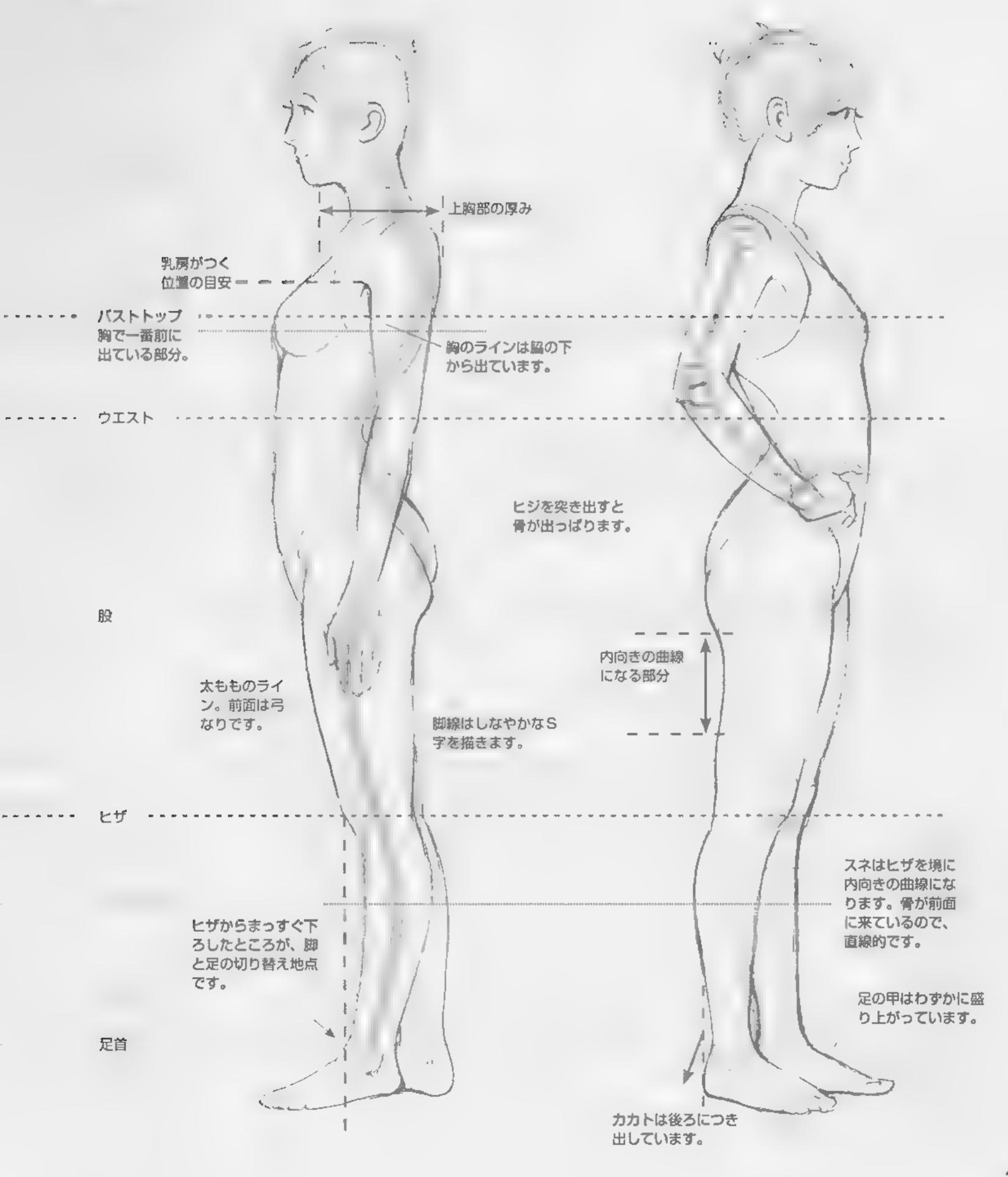
全身を観察しよう

頭部の大きさを基準にした体のパランス (腰の位置、股の 位置など)や、アングルによって変わる形の変化、アウト ラインの特徴などをとらえましょう。

通常アングル

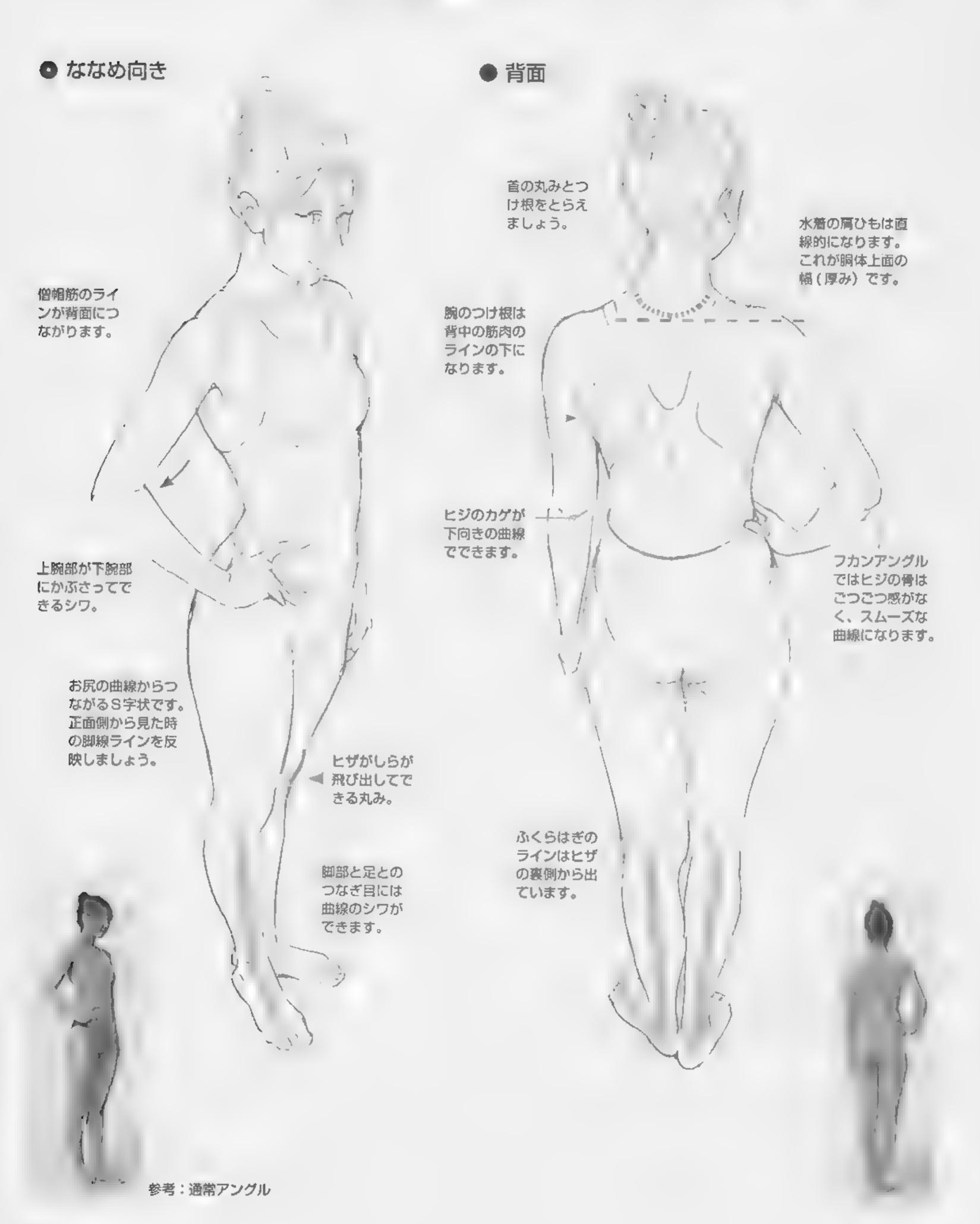


● 側面

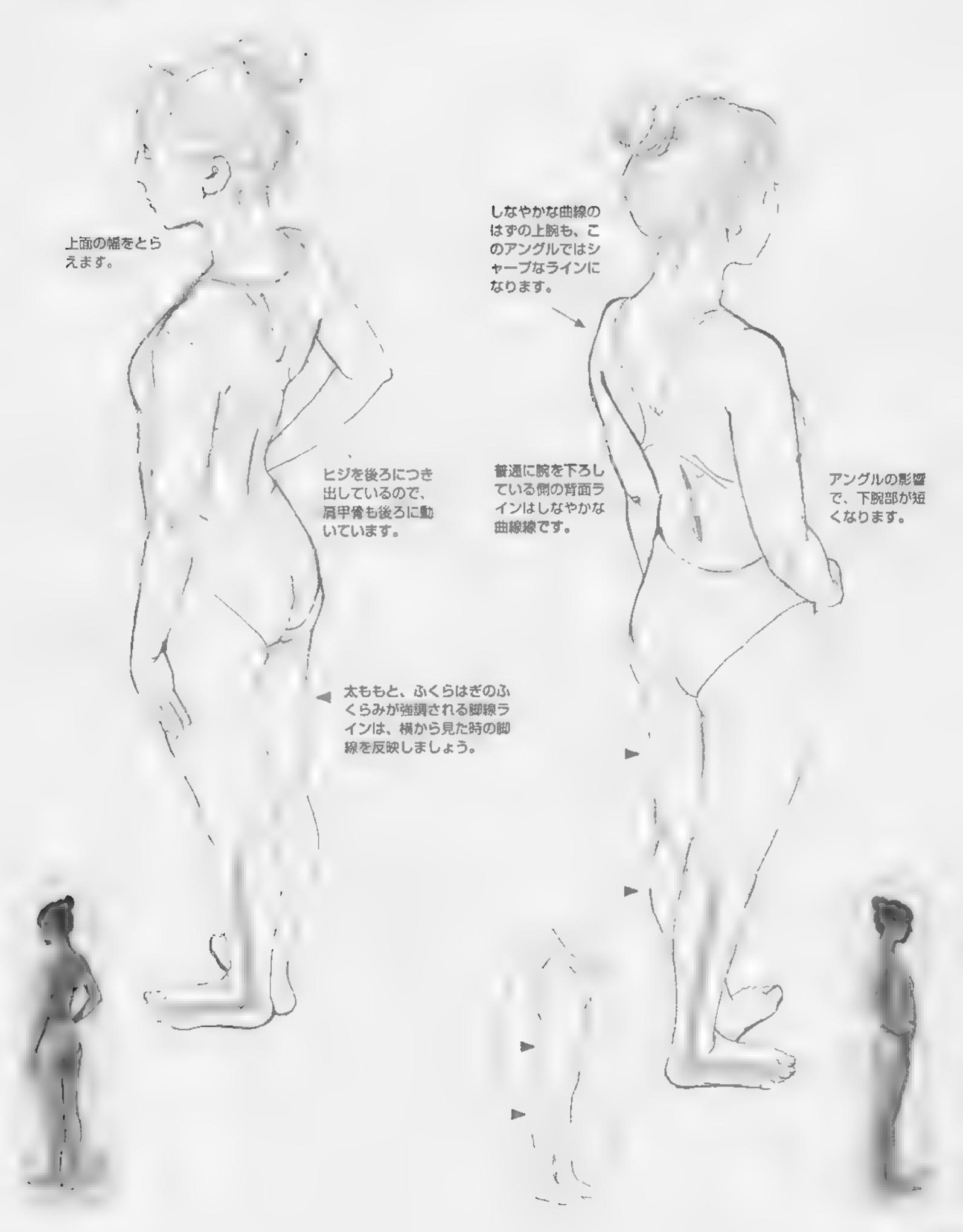


フカンアングル

- ◇ 脚部が短くなります。
- ◇ 体の上面が見えるので、首の太さをイメージして胴体の厚みをとらえます。
- ◇ 地面に対して垂直に立っている「足」に注目しましょう。



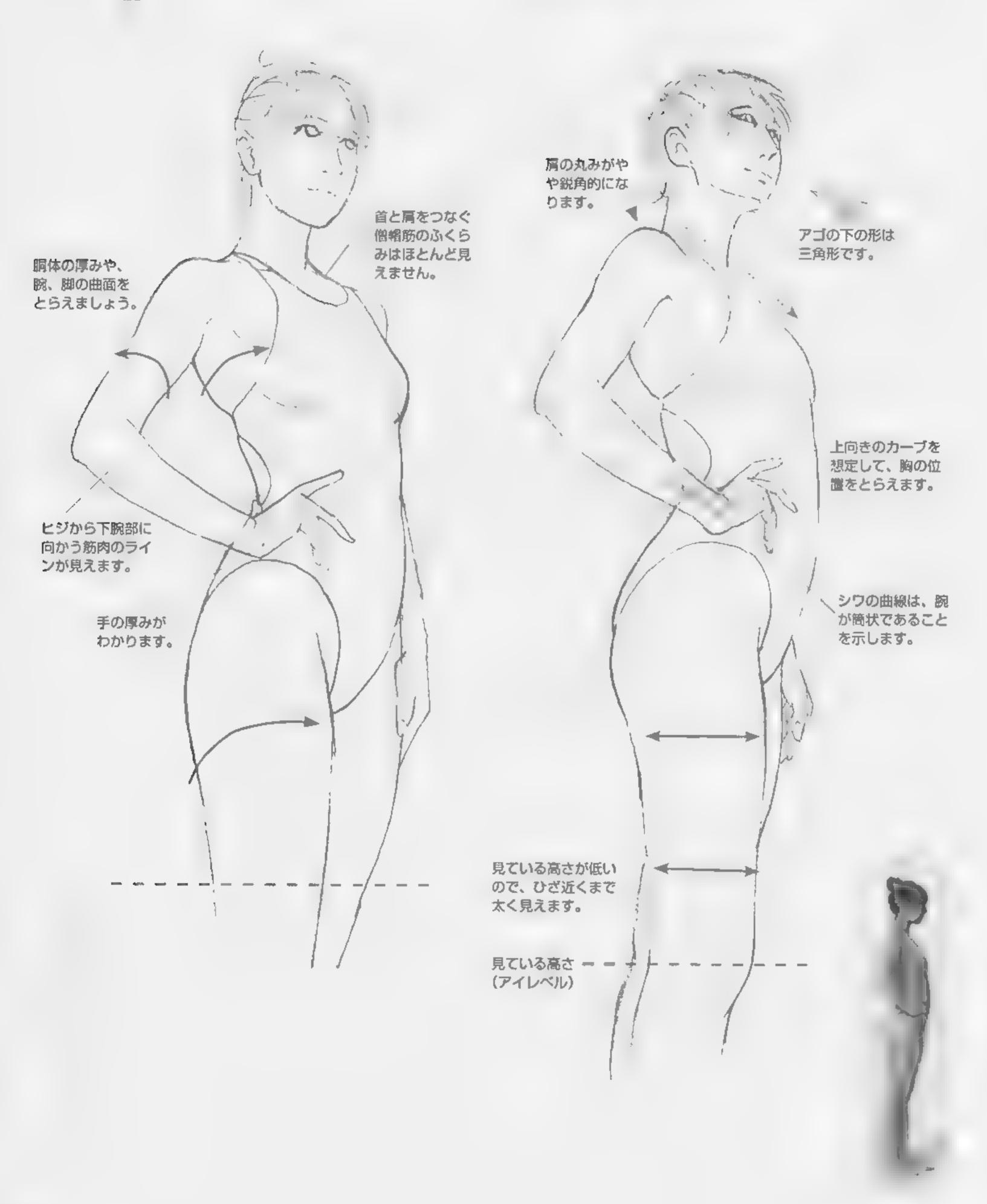
● ナナメ後ろ



アオリアングル

- ◇胴体の厚みが強調されて、迫力が出ます。
- ◇アゴの下やつき出したヒジのカゲがはっきりして、 腕の立体感も強調されます。

● ナナメ前

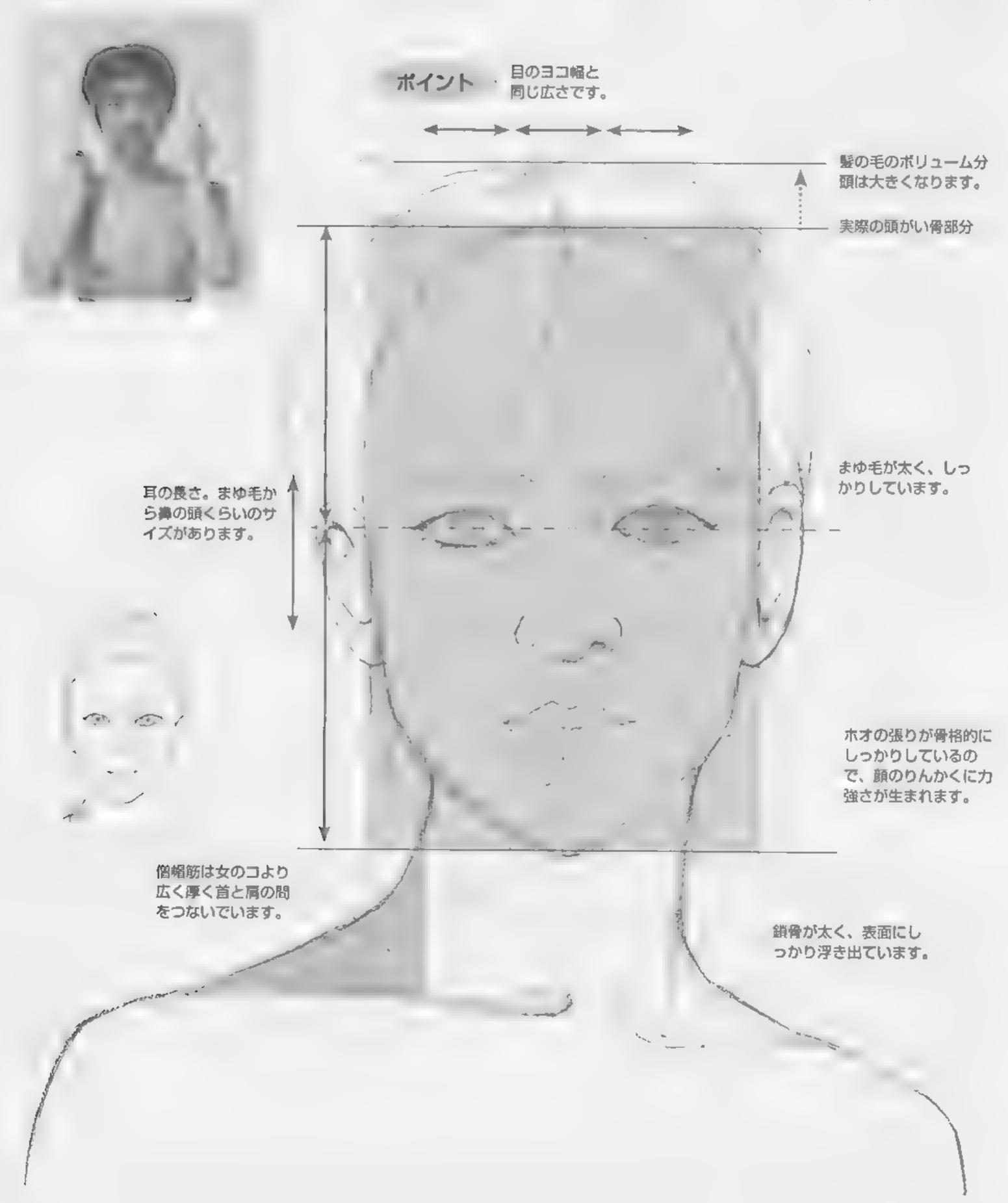


● ナナメ後ろ 僧帽筋が山なり 左右の僧帽筋のラインが のラインをつく はっきりするくらい背中 ります。 がみえていると、胸のふ くらみは見えません。 僧帽筋のライン は片側だけしか 見えません。 アゴと肩が近くな ります。下からあ おるほど、アゴは 肩に隠れます。 奥の脚の方が わずかに細く なります。 お尻のシワは、 ゆるやかな曲線 になります。 だ円をイメージし て立体感をとらえ、 アウトラインを描 きましょう。 妖精サイズで 見上げている つもりになると とらえやすいです

顔を観察しよう

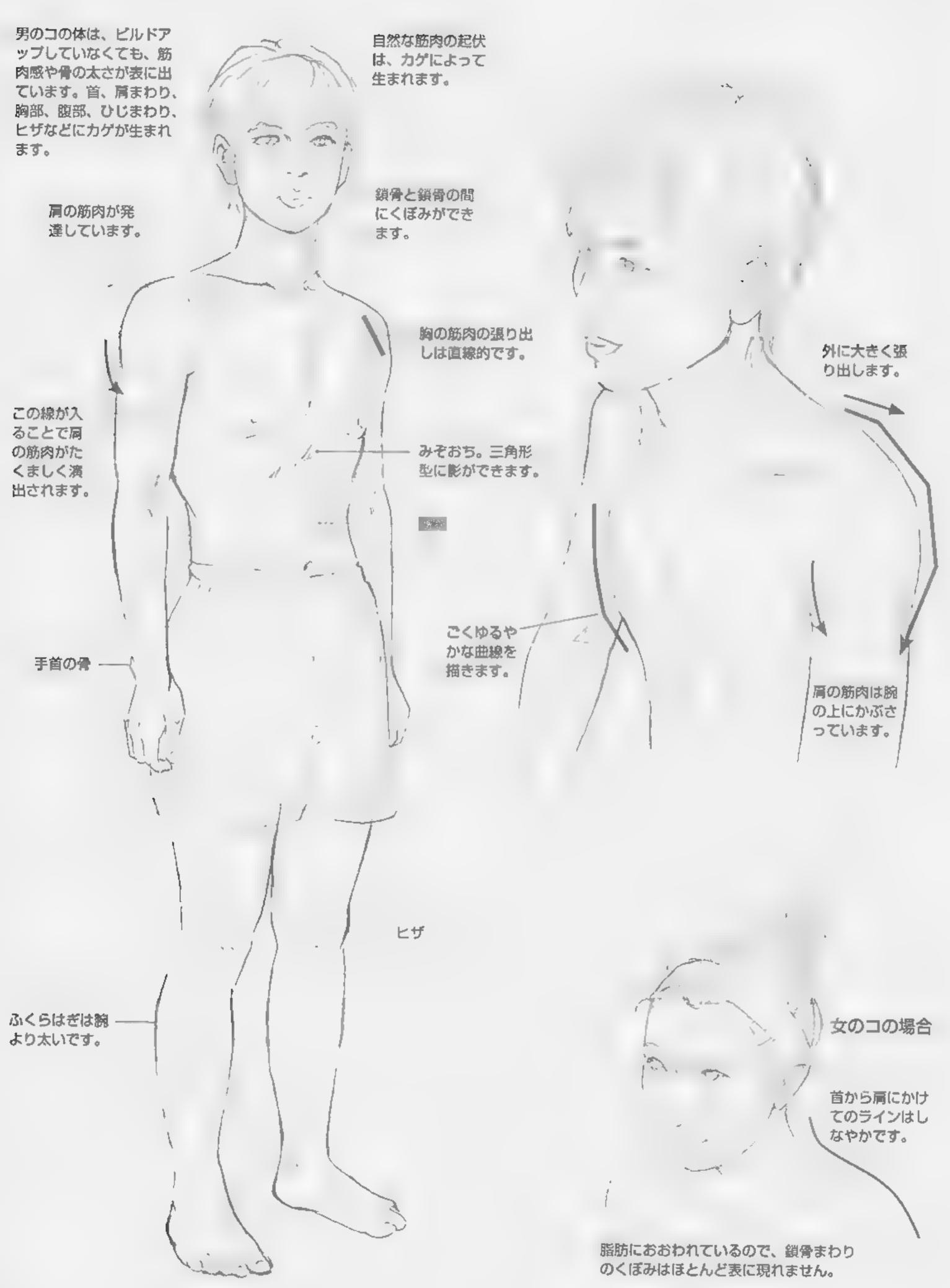
正面

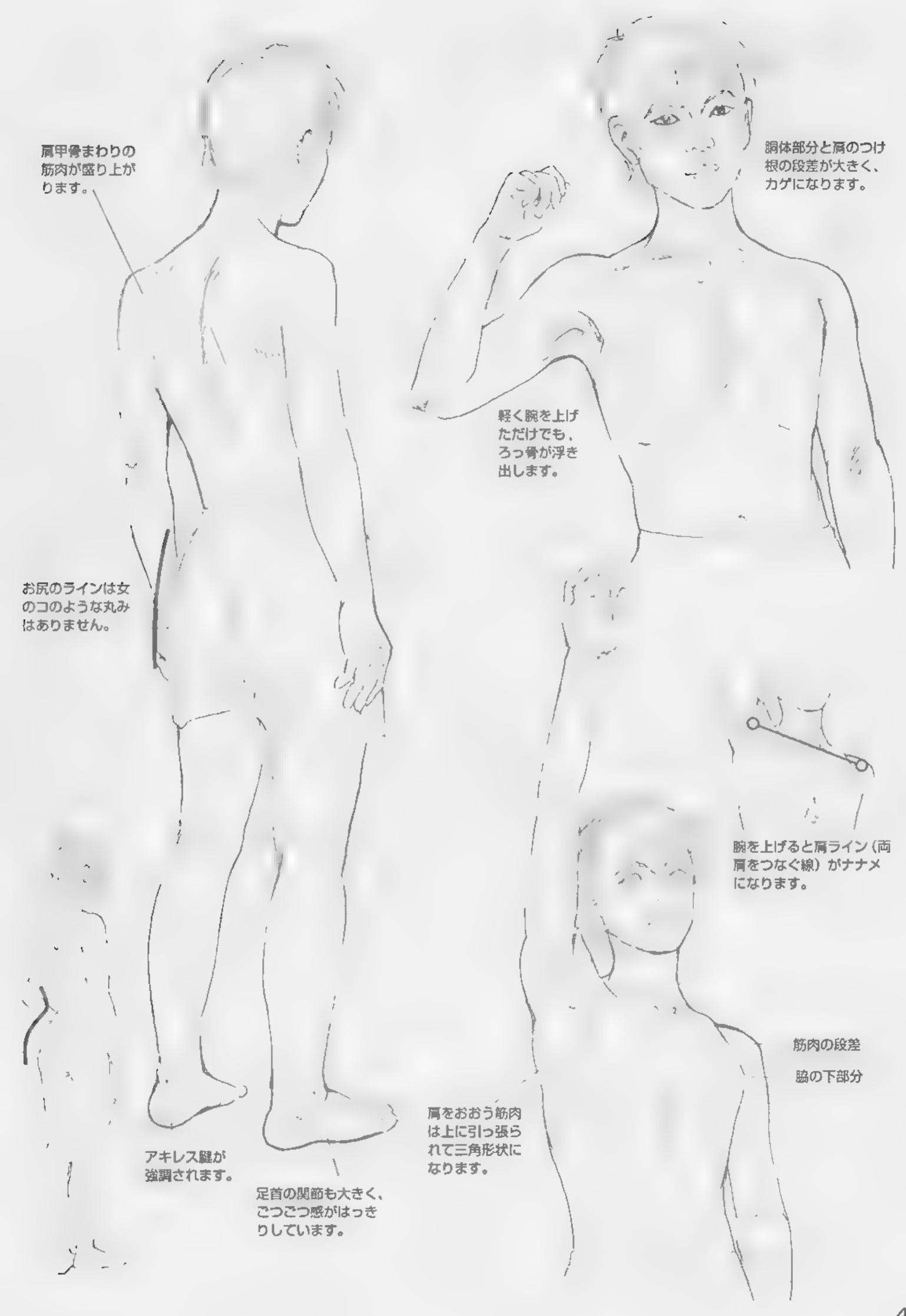
顔のパーツのバランスは女のコと同じです。 骨格の太さが顔と体にしっかりしたりんかくを 与え、男のコらしさをもたらします。





体を観察しよう





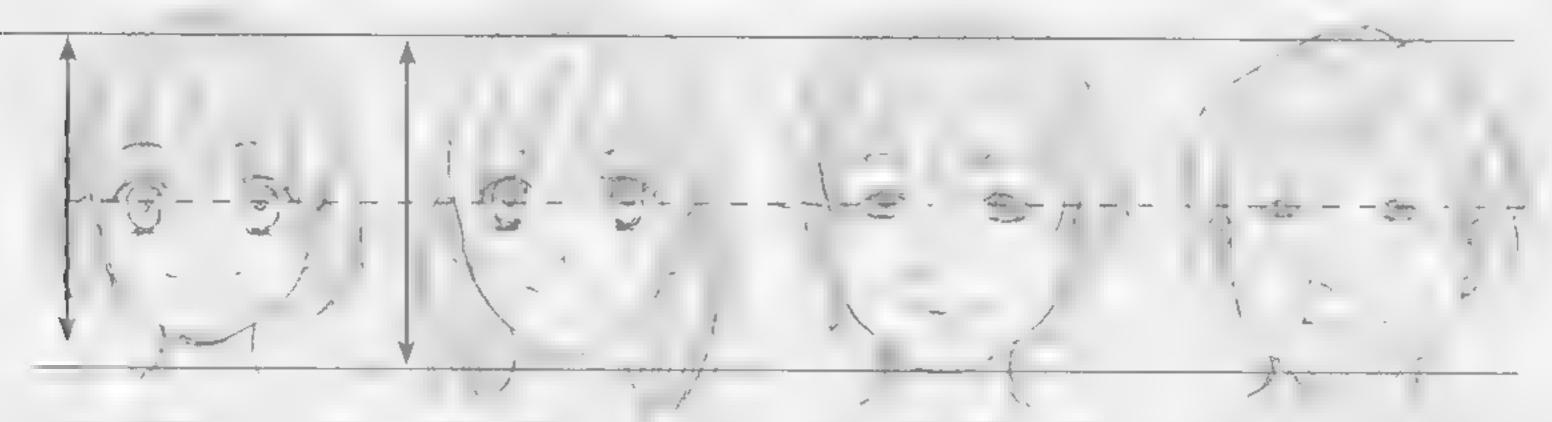
年齢差の観察と描き分け~子ども、おとな、老人~

顔の観察と描き分け

年齢表現はただ「シワを描く」だけではありません。人間は年齢とともに目が小さくなり、顔も少しずつ長くなります。

たれ目のキャラは年をとっても「たれ目」

目の形と髪型(特に前髪の分け方と流れる方向)を同じにすると、同一キャラに見えます。



子ども。丸顔をイメージして描きます。おとなより、顔のタテ幅を短めにしましょう。

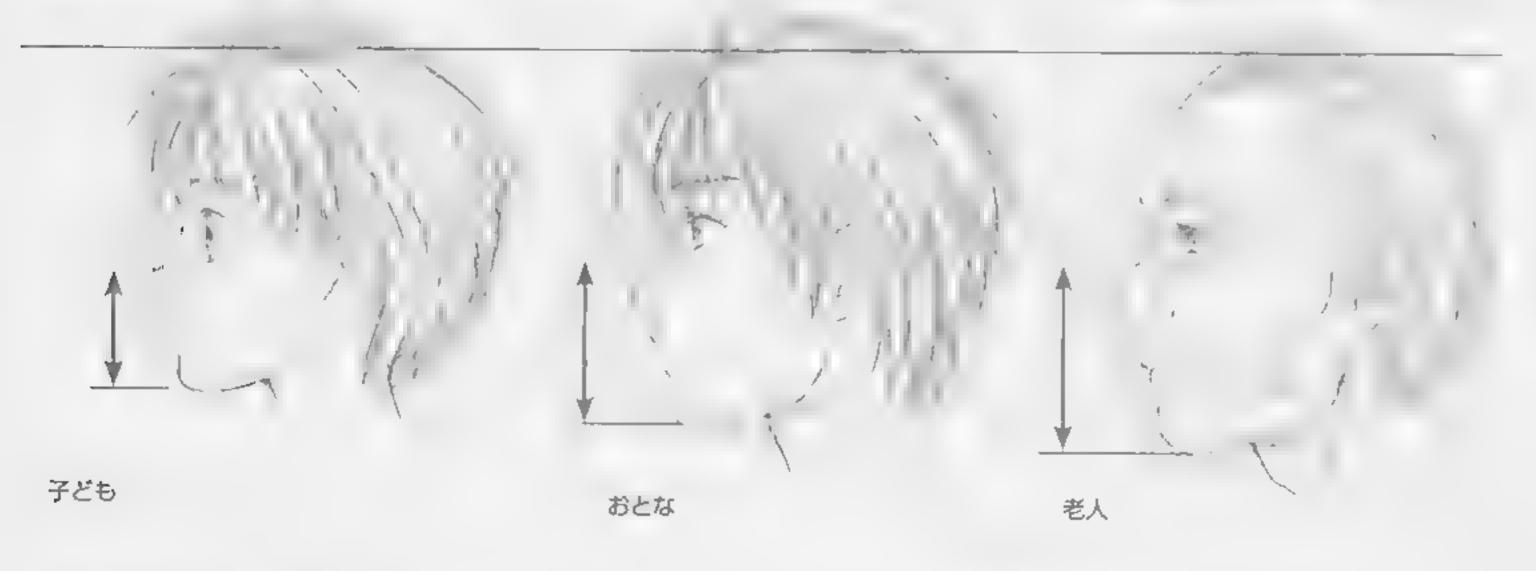
おとな(青年)。子どもより目 も小さくなり、顔もやや面長に します。下まぶたから口までの 距離が、子どもよりも長くなっ ていることに注目しましょう。

おとな(中年~壮年)。やや丸 額ですが、目の大きさは青年時 代の約半分くらい小さくなりま す。目元や鼻、口元に短くシワ ができます。

老人。目はさらに小さくなります。また、皮膚がたるむのでしわが増え、顔全体もやや長くなります。全体が下に垂れていくイメージです。

顔の変化(目・顔の長さ・シワ)を観察しよう

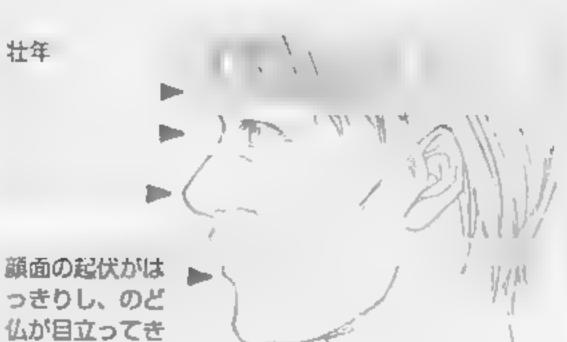
年齢とともに目が小さくなるので、目からアゴまでの距離が長くなり、面長になります。



ます。

青年と壮年(中年)の違い



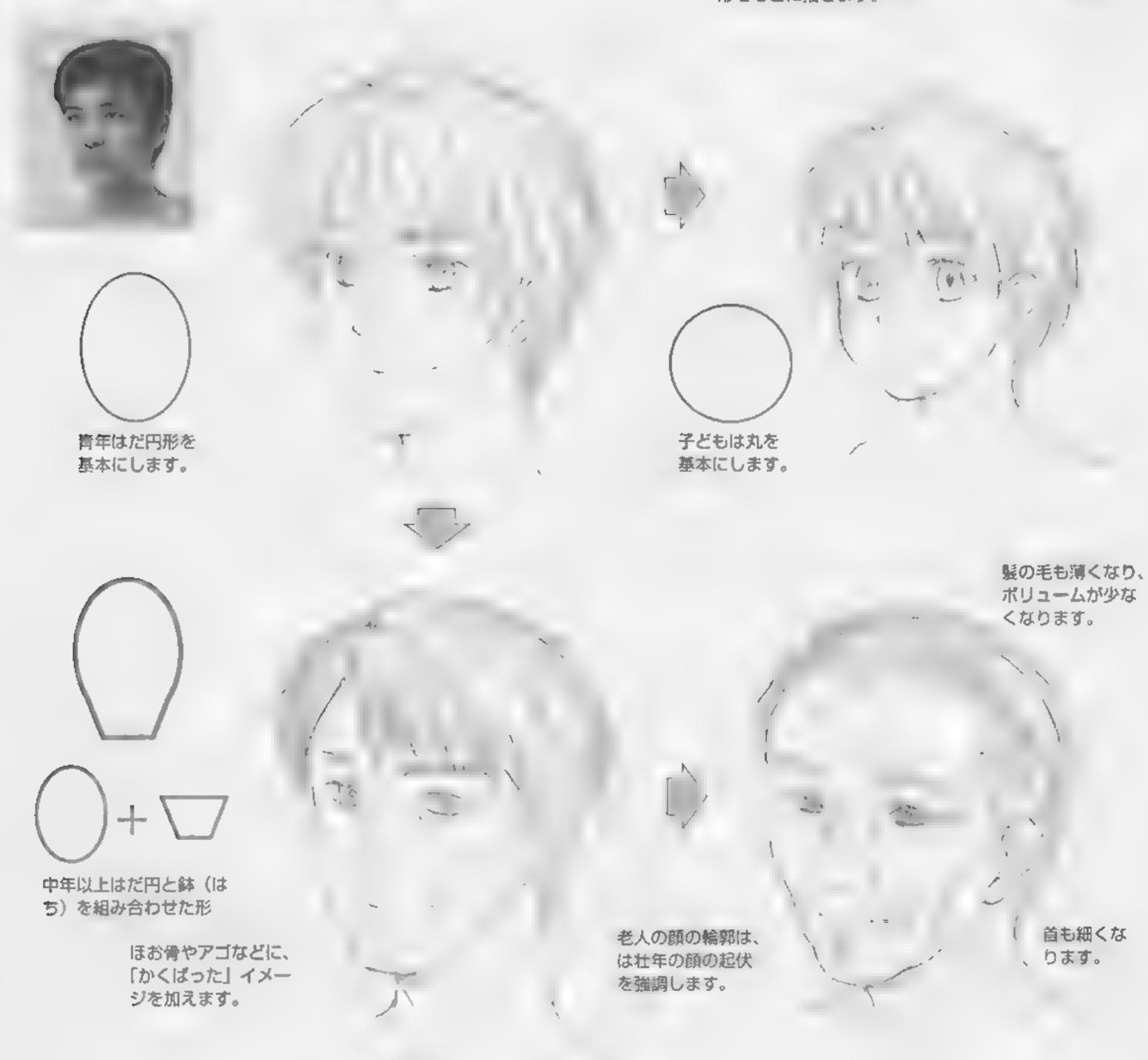


ほお骨が出て きます。

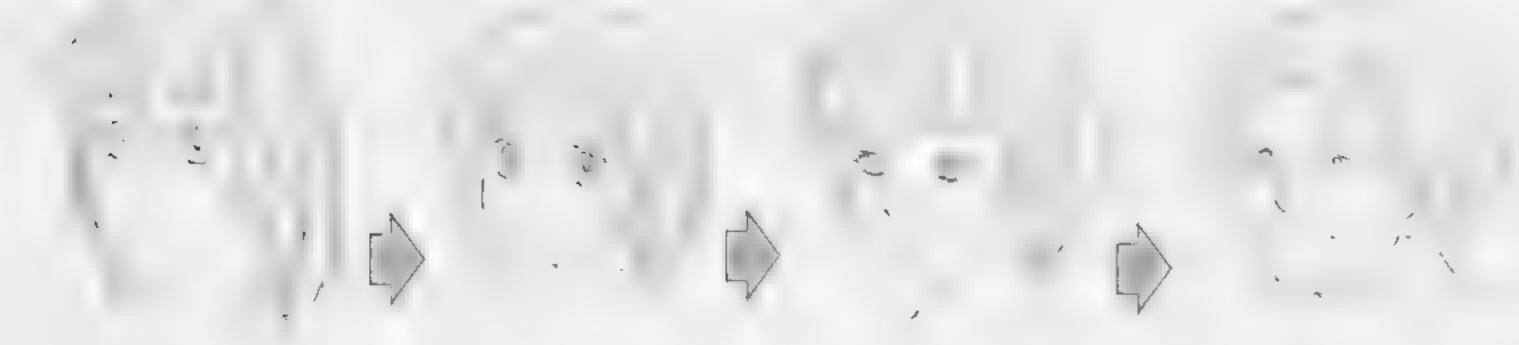
目もと、鼻の脇、 口もと、首スジに シワができます。

最初に描いたキャラを基準に描く

子どもと壮年は、最初に描いたキャラの目と髪の毛の 形をもとに描きます。



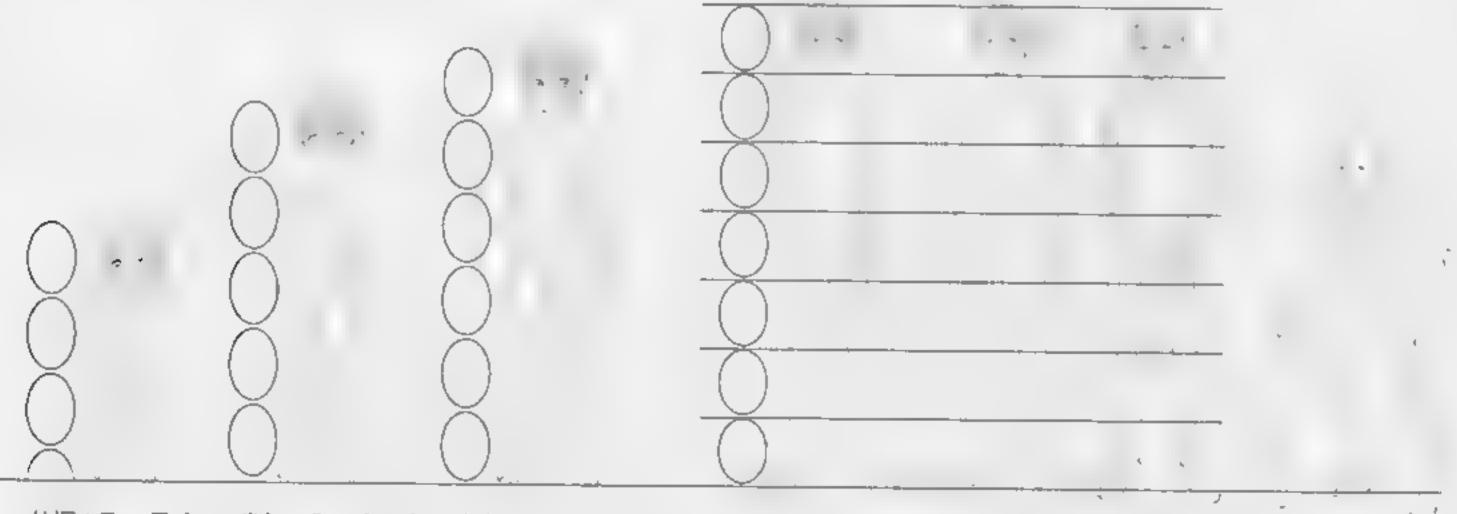
女のコの場合も同様です



全身の観察と描き分け 175cm 頭身をとらえて描きましょう。 20 ~ 25cm 頭部の天地(長さ)は20~25cm 150cm が目安です。 125cm -100cm 幼児:5~7才 少年: 9~12才 中学生 13~16才 高校生~青年:16才~20代 ● 関節は目立ちません。腕 ● 関節のくびれが少し目立 ● ヒジや手首、ヒザなどの ● ヒジやヒザの関節がはっきりし、 も脚も筋肉のメリハリは少 ってきます。両幅は顔の横 関節がはっきり現れてきま **肩や首がしっかりします。また、手** なく、棒状です。肩幅より 幅と同じくらいです。 す。屑幅も少し広くなります。 首や足首が引き締まり、筋肉の起伏

頭部が大きいのが特徴です。

が腕や脚のラインをつくります。



幼児:5~7才 …3.5 頭身

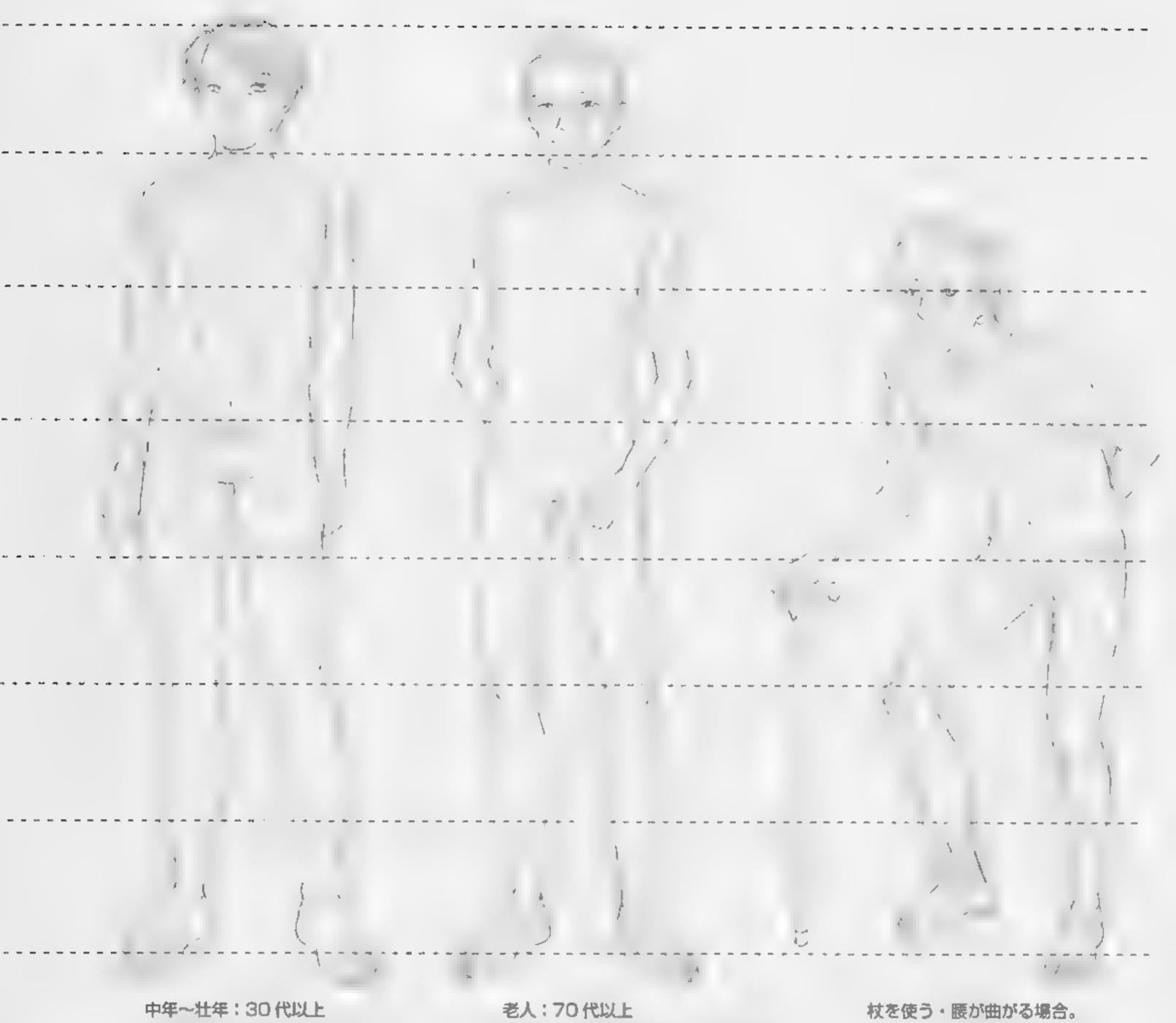
少年: 9~12才

…5 頭身

中学生:13~16才

…6 頭身

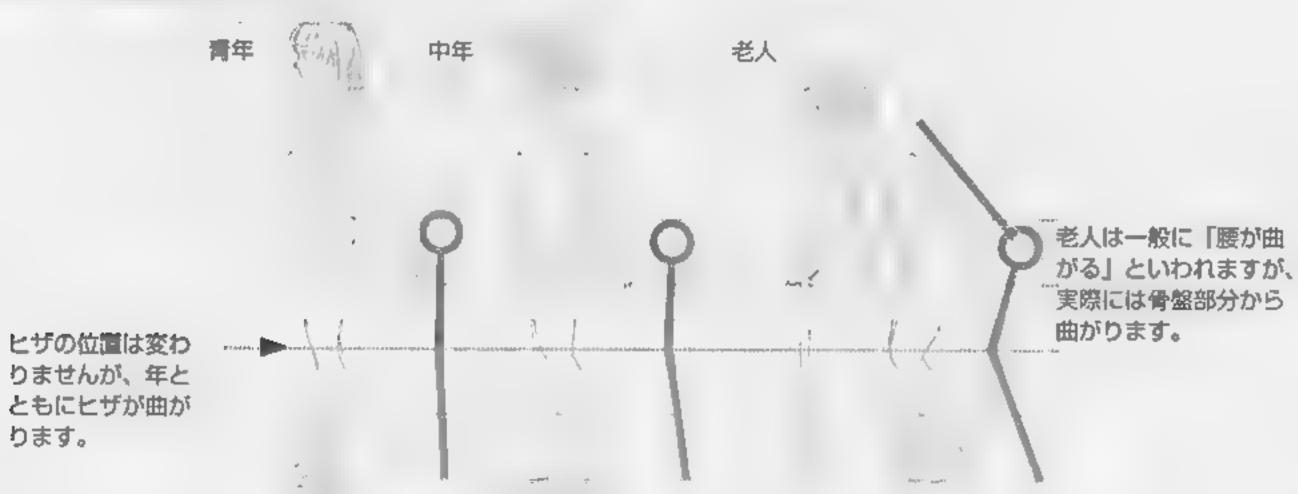
青年~おとな…7頭身



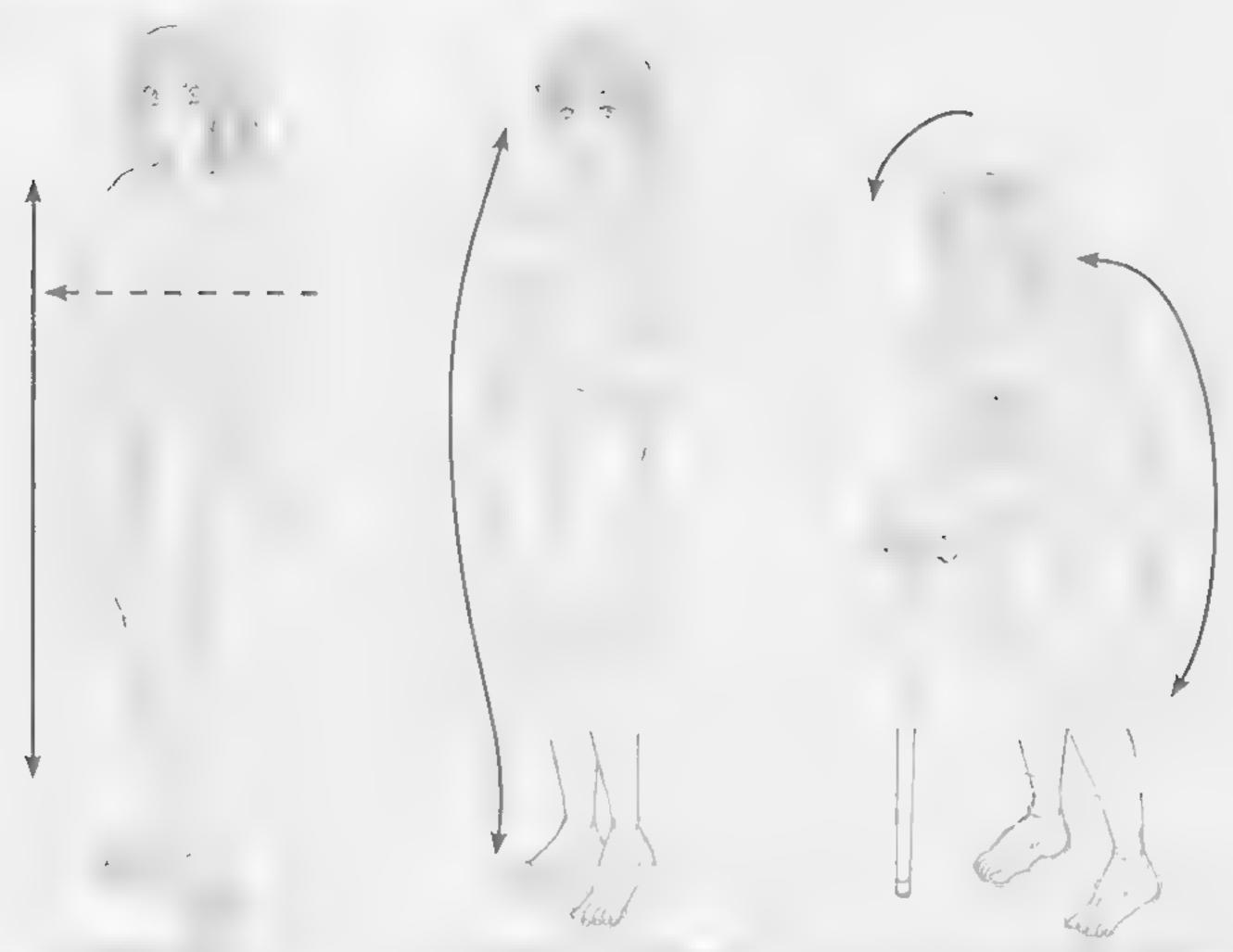
● 筋肉に脂肪がついて来るので、 腕や脚、瞬回りなどが太くなりま す。屑幅も広がり、首も太く、短 くなります。

● 脂肪と筋肉が落ちるので関節 が目立つようになり、腕も脚も全 体にほっそりしてきます。

成人の姿勢変化のポイント



● 姿勢の違いが与える印象



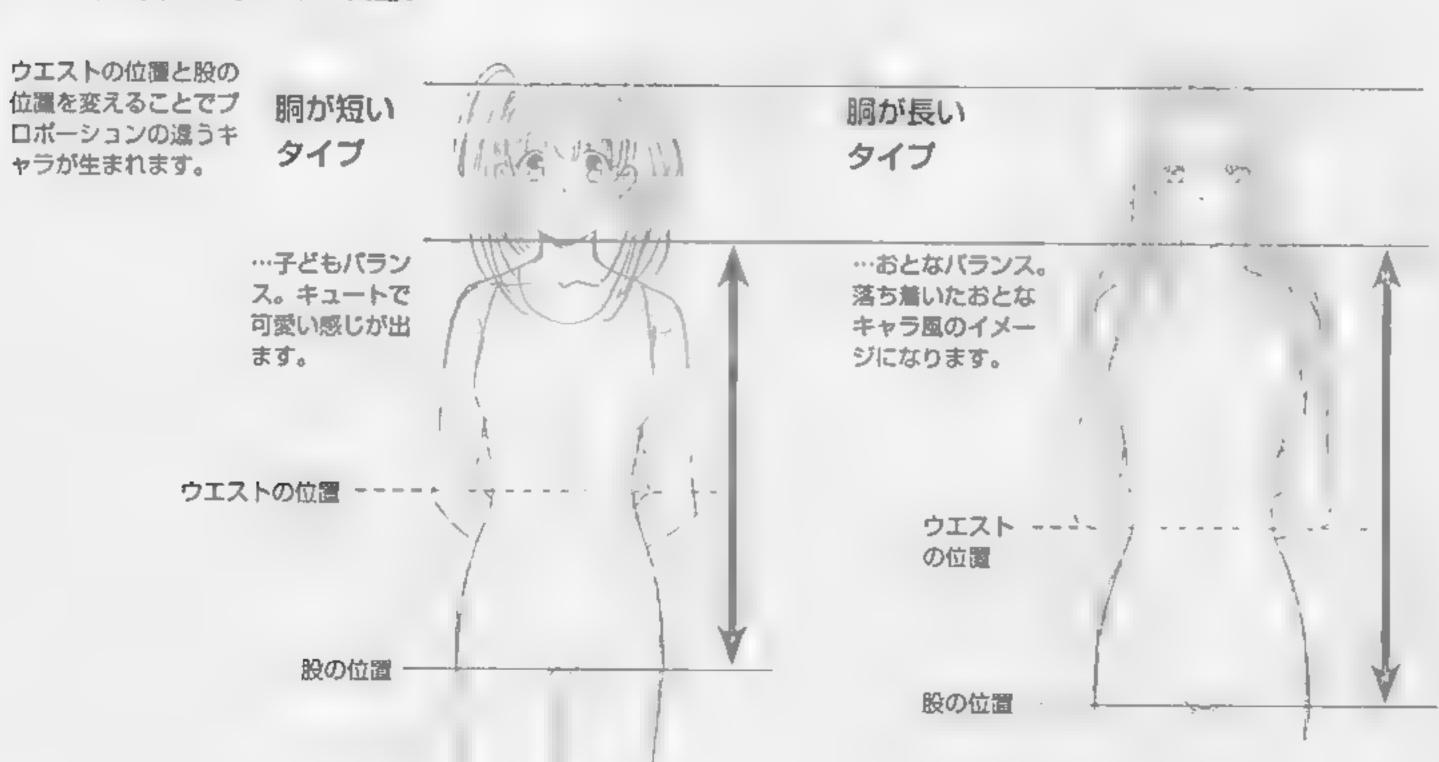
中年・S字状のゆったりした曲線を描く姿勢。 おちつき、エレガントさが出ます。

老人 丸をイメージさせる前かがみの姿勢。 静かなムードや穏やかさが生まれます。

● スタイルバランスの違い

青年・直線的な姿勢。

若さ、勢いが出ます。



第2章

キャラを作画しよう



キャラの頭を描こう

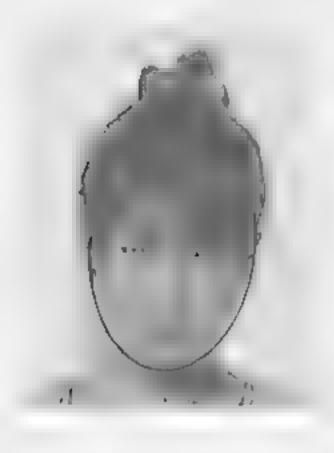
よく見て描くことでデッサンの基礎ができてきます。このデッサン力を活かして絵づくり・キャラづくりに挑戦してみましょう。

顔を描く手順

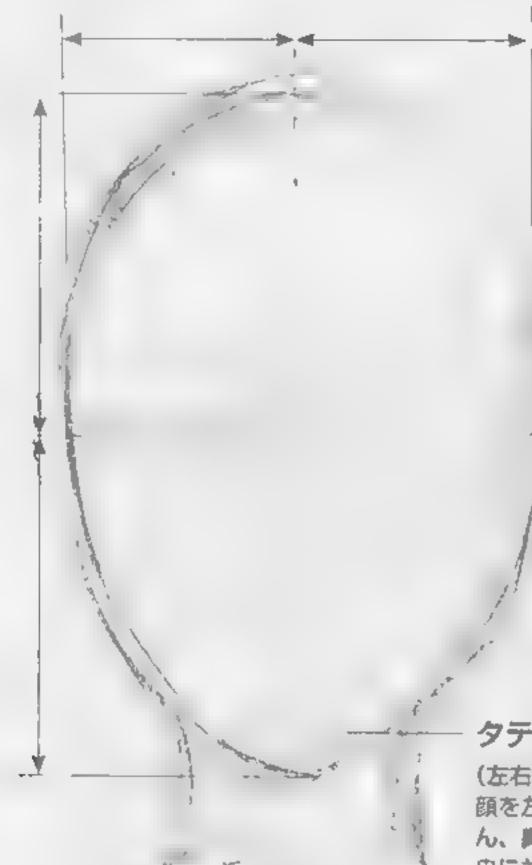
アタリを描く

アタリーまるばってん

顔を描くには、頭部の形を大づかみに丸で描き、目安にするタテ線とヨコ線が必要です。ここまではきわめてラフに描き、これを「アタリを描く」といいます。



大ざっぱな顔の形を丸で描き、 中心線を十文字にとったもの を「まるばってん」といい ます。



ヨコの中心線

(上下幅/天地の中心線) 目の位置。頭部(頭がい骨)天地の中 央あたりをとらえる中心線です。目の 位置や、耳を描くときの目安にします。



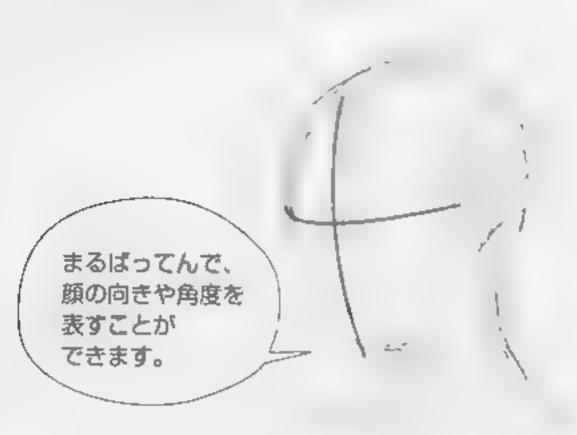
大きな顔でも小さな顔でも 「まるばってん」は変わりま せん。

タテの中心線

(左右幅の中心線) 顔を左右半分に分け

顔を左右半分に分ける中心線です。みけん、鼻、口、アゴなど、文字通り顔の中央に並ぶものを描くときの目安です。

ばってんの意味



正面を向いても、タテの中心 線が傾いていれば、顔は傾い ています。



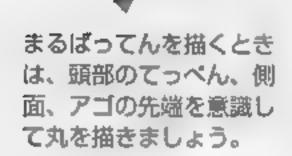
・アオリのときは、ヨコの 中心線ははっきりした上 向きのカーブになります。

「まるばってん」を「丸十字」という こともありますが、アングルによって 曲線になったり傾くので、「ばってん」 のほうが「顔の立体感」を前提として とらえた表現といえるでしょう。



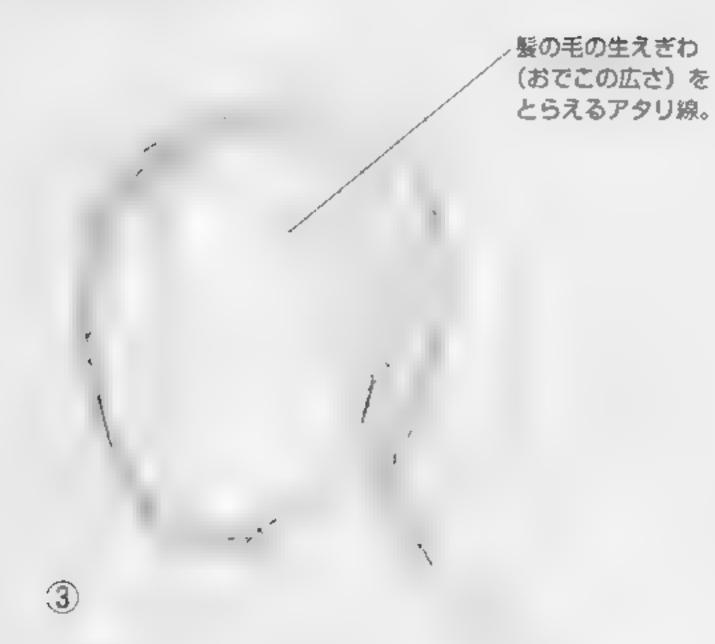
作画の手順







①薄い線で最初のアタリを描きます。大 づかみに顔の大きさを決め、ばってんで 顔の向きをとらえます。 ②顔型のイメージに合わせて、顔型や首、耳の 位置などを少しずつはっきりさせます。



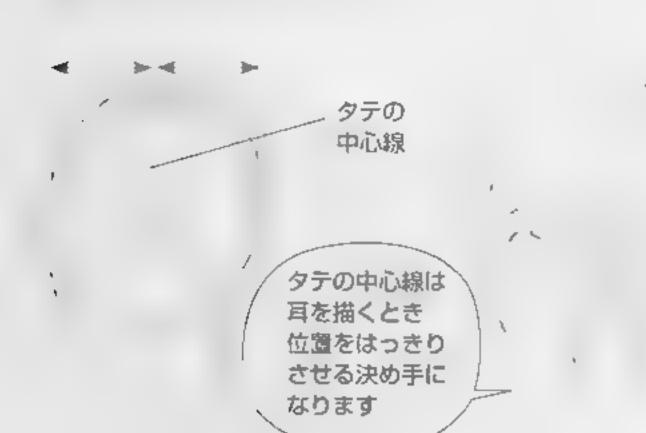
③首から肩や胴体のつながりもラフに描いて、頭 部とのパランスを整えながらイメージを固めます。



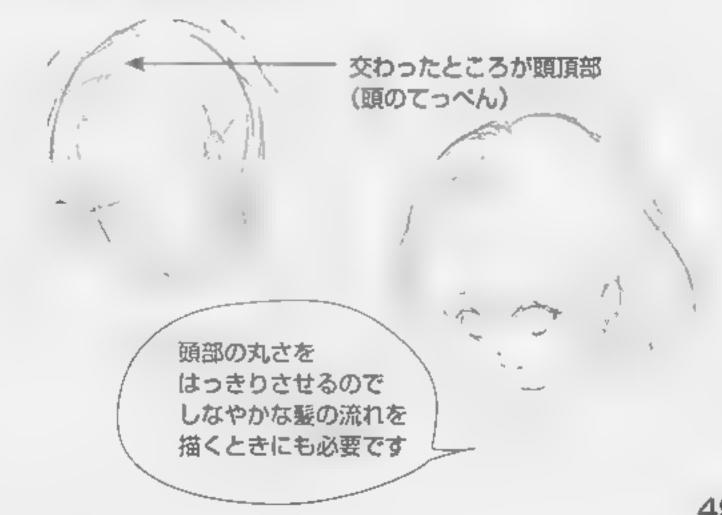
④ぱってんを目安に目鼻などの 顔パーツを描き込みます。

● 側面と上面の「ばってん」

3コ顔の場合も、まるばってんを描きます。 このときタテの中心線は顔の中心ではなく、 「側頭部」の中心線になります。



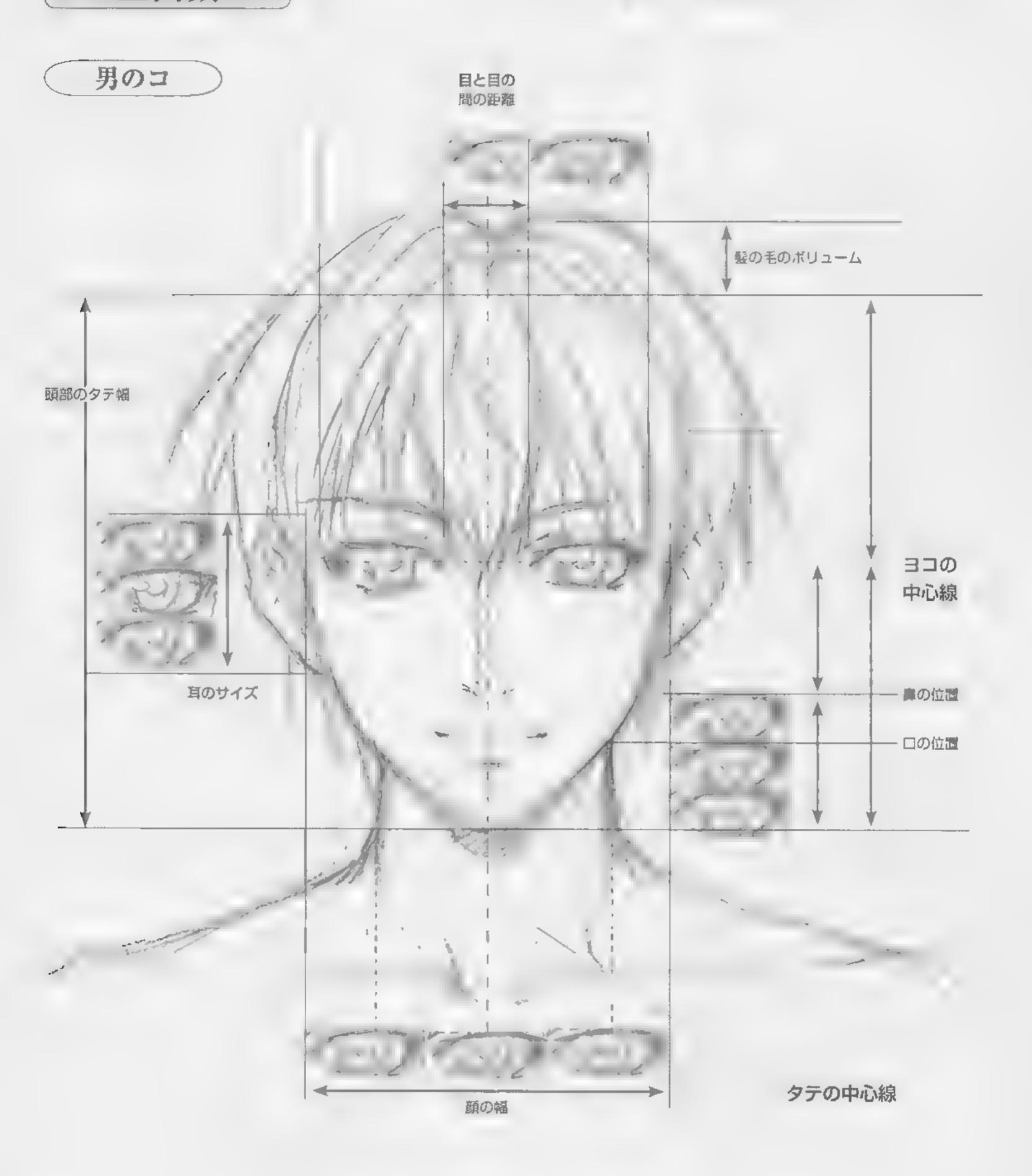
頭の上面が見える場合は、顔面部だけ でなく上面部にもばってんを描いてバ ランスをとらえて描きましょう。



理想的な作画パランス

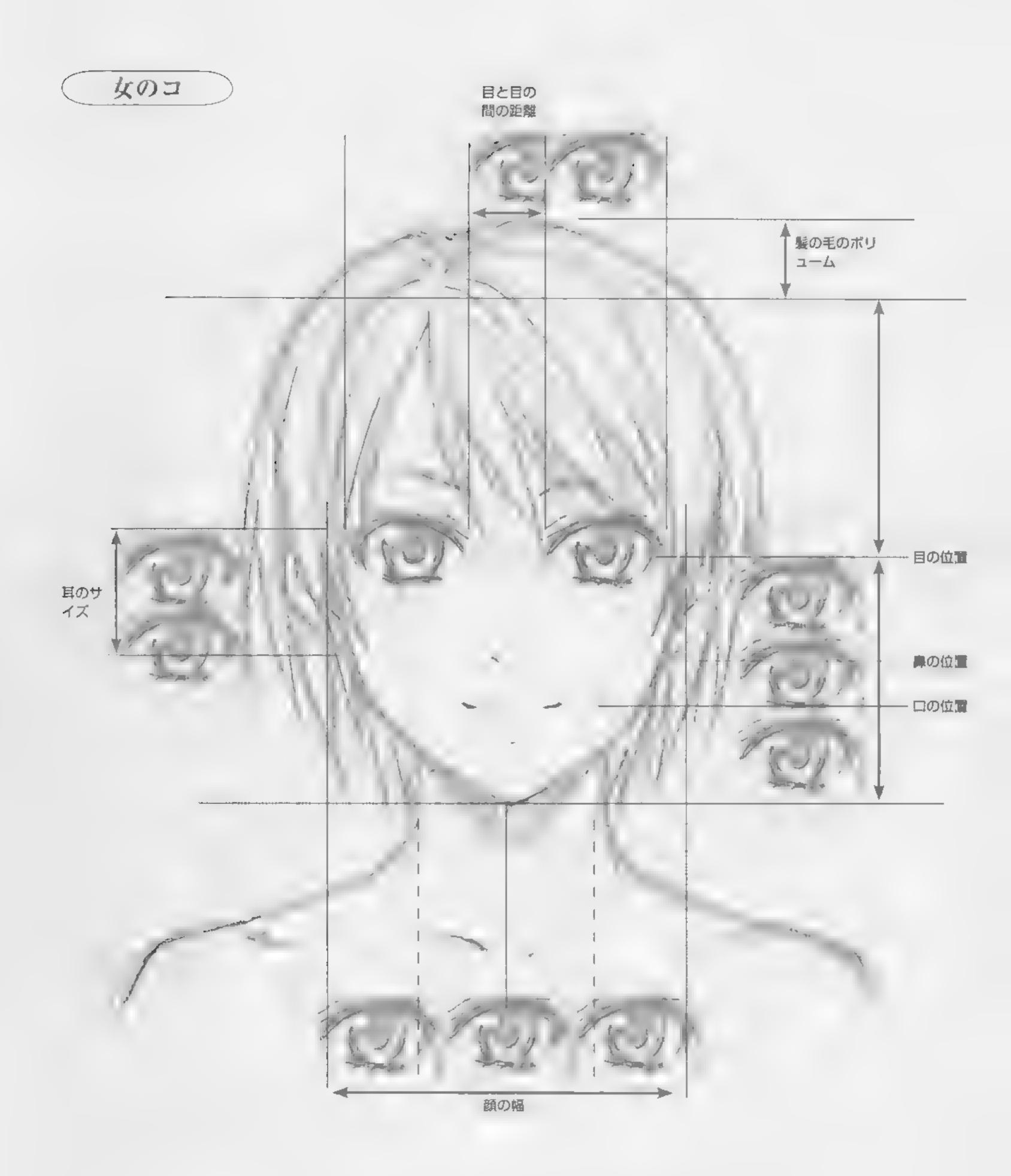
正面顏

魅力的なキャラの顔パランスは、観察をもとにデフォルメするからこそ得られます。目のサイズを基準に、鼻や口の位置、 耳のサイズなど、顔パーツの位置とサイズをとらえましょう。



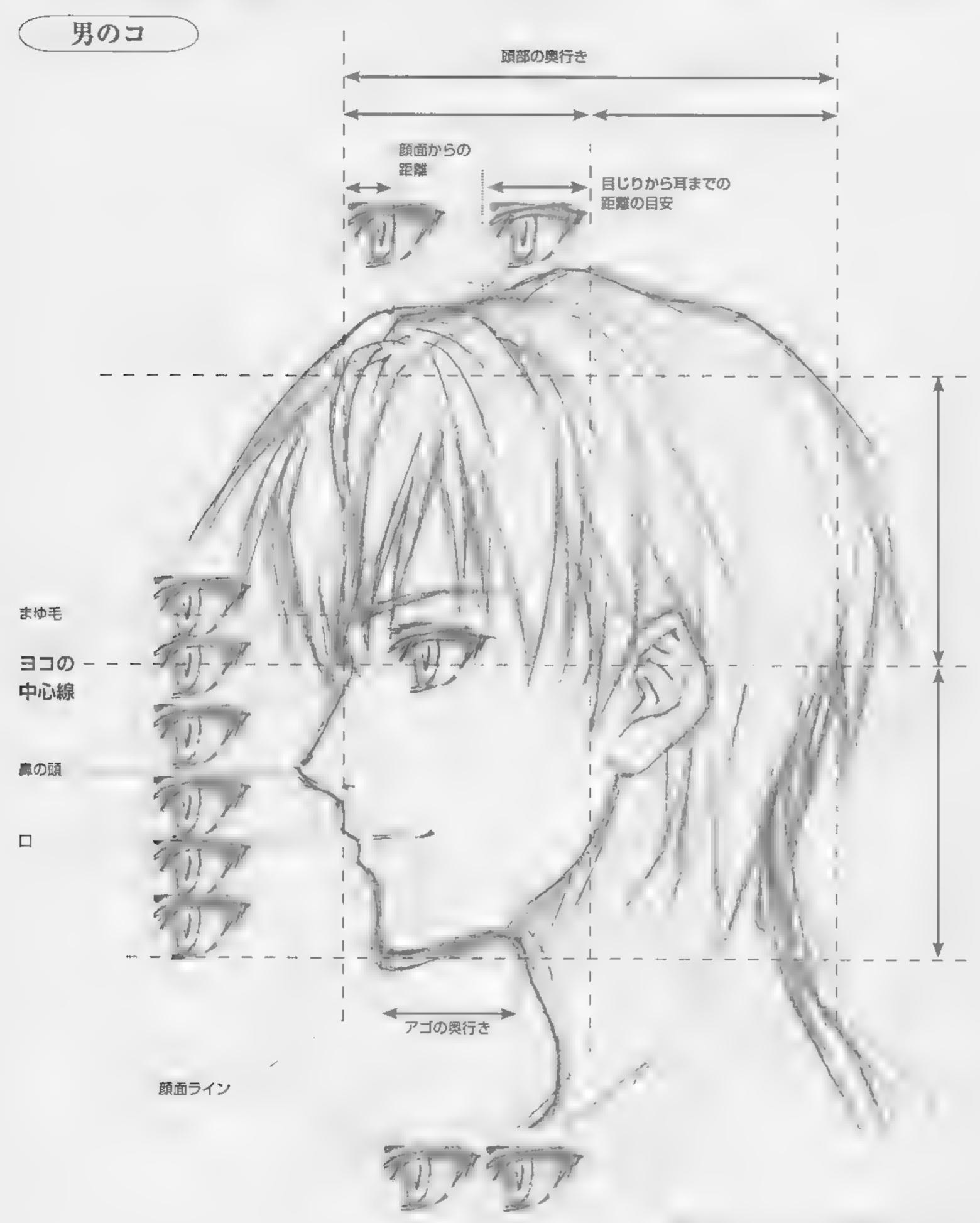
◇男女は対比させて「違い」が出るように描きます

先に描いた方を基準にして、目、まゆ毛、耳、鼻、首、肩幅などのパーツに対して、「それよりも大きく、少し小さく」「より太く、少し細く」など細かくていねいに描きます。また、男のコは鼻スジをしっかり描き、耳も女のコより大きめにしますが、女のコのパーツとの違いをあらかじめしっかり意識して描くことも大切です。

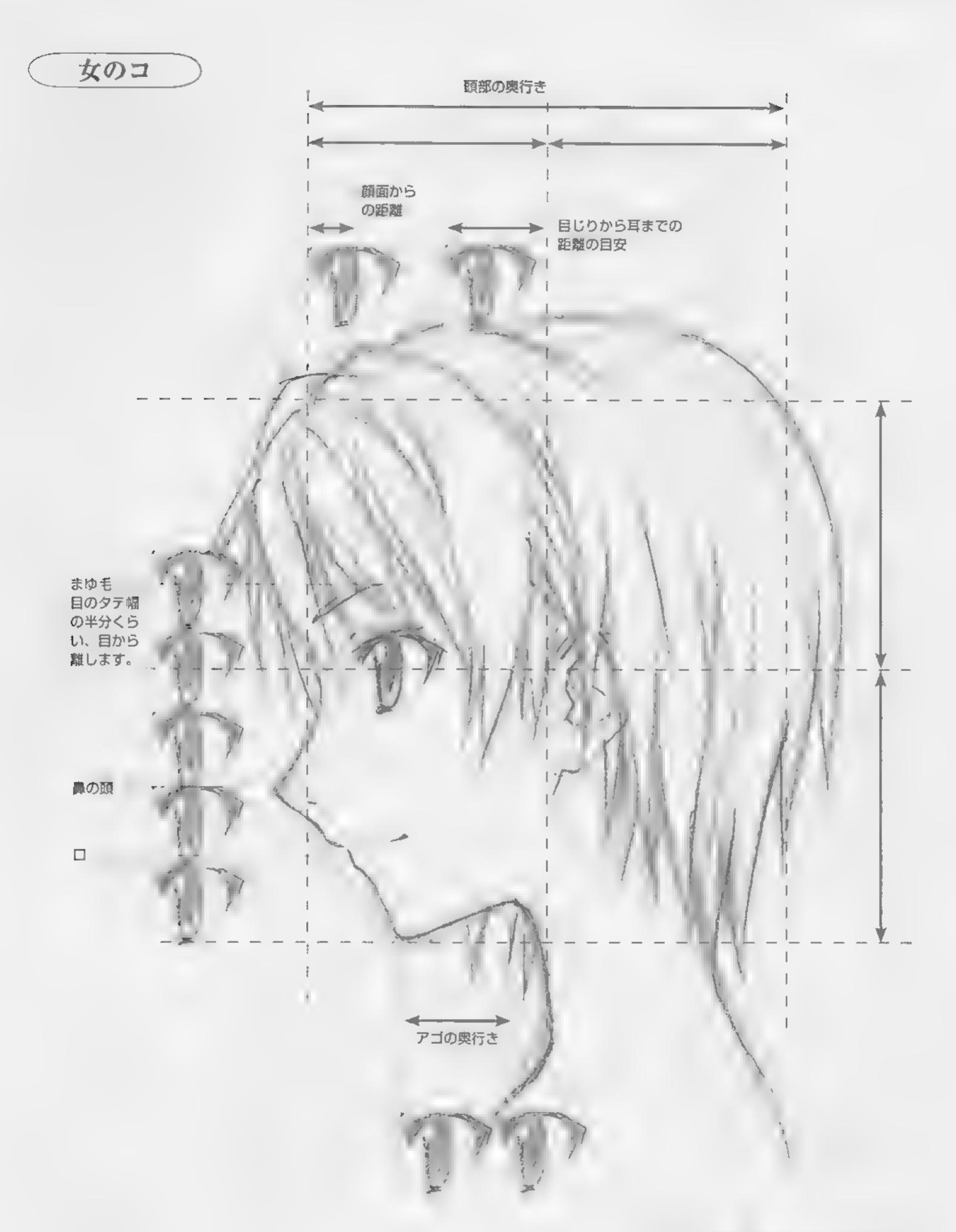


ヨコ顔

ヨコ顔の目はリアルに描くと意外と小さく、目立ちません。デフォルメされた横顔の目とバーツの位置関係をとらえましょう。



顔面ラインからどのくらいの位置に目を描く といいか、またアゴの奥行きはどのくらいか、 目のサイズを基準に決めて描きます。



男のコに比べて、顔面ラインは単純な曲線がメインです、また、首は男のコの半分くらいの太さです。

ナナメ向きの顔

正面と側面をしっかりとらえることからはじめます。 顔の中心線を目安にして、目や鼻などの顔のパーツを 描きましょう。

コ顔を描いて決めた

ものを活かします。

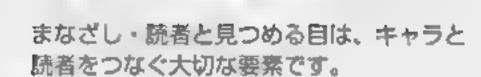




顔のパーツ

B

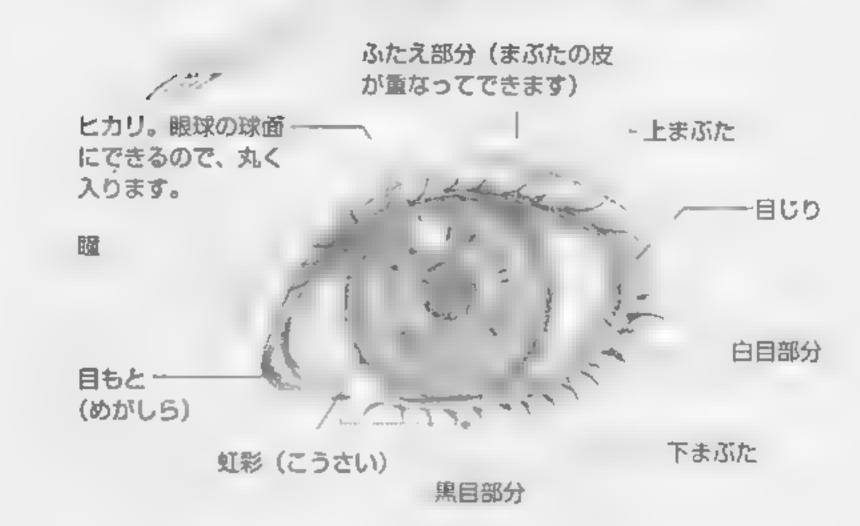




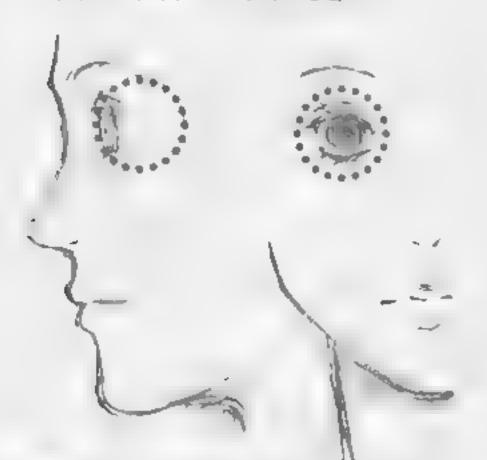
デフォルメの元になる基本的な形や描き方を学びましょう。

キャラの印象を決める、重要なパーツです。

●目の構造と部分の名前

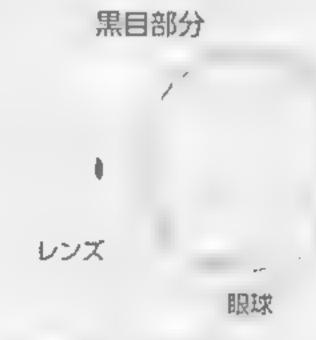


●目の本体は「眼球」



眼球のほとんどはまぶたの皮におおわれて、 います。表に見える眼球の一部が「目」です。





眼球の上に黒目があり、その上 にレンズがかぶさっていると考 えると良いです。

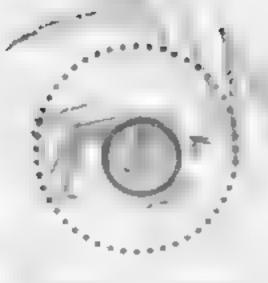
眼球の丸さを意識して描くアングルの例

眼球の丸さは、まぶたのラインを曲線で描いて表現します。

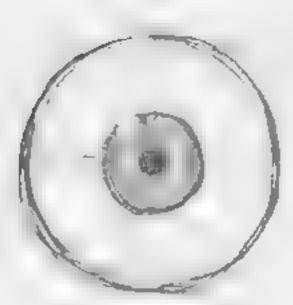


眼球の動きにともなう瞳の形の変化

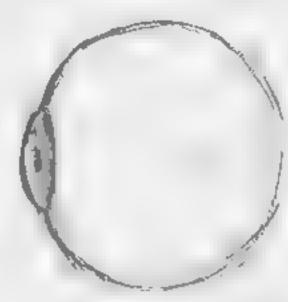




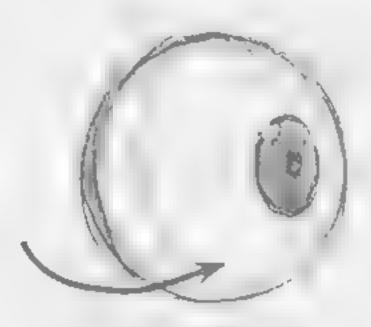
目線がこちらの場合は、 瞳はこちらに対して正 面を向きます。



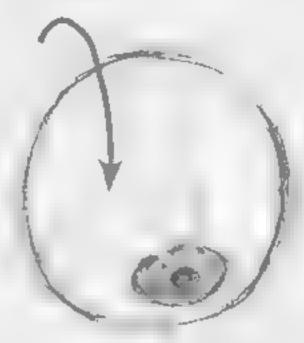
正面から見た眼球。 瞳は正円。



まヨコから見た眼球。瞳は細長いだ円になります。



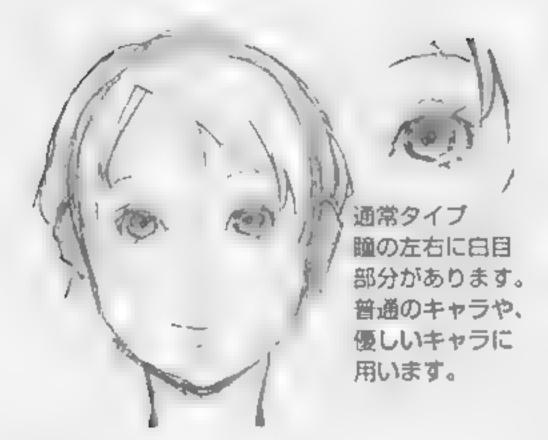
ヨコ方向へ移動した場合。(ナナメ向きのキャラで、目線がこちらでない場合) 瞳はタテ長のだ円に見えます。



上下方向へ移動した場合(アオリやフカンで見たキャラの職)。 贈はヨコ長のだ円に見えます。

大きさを変える

白目部分を少なくするか、多くするかで印象が変わります。



描き方(表現)を変える



三白眼 (さんぱくがん) タイプ (瞳の下に白目部分があります。 分かのではない (力) 分から (力) 分から (力) から (力) から



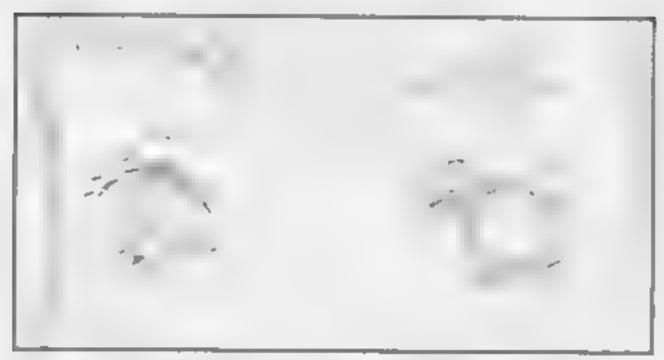
小さい瞳(強い 小さい瞳(強い 一三白眼)タイプ 白目部分を多く します。青年から年配者まで、 男性キャラによ く用います。



黒く塗りつぶす



まゆ毛とまつ毛

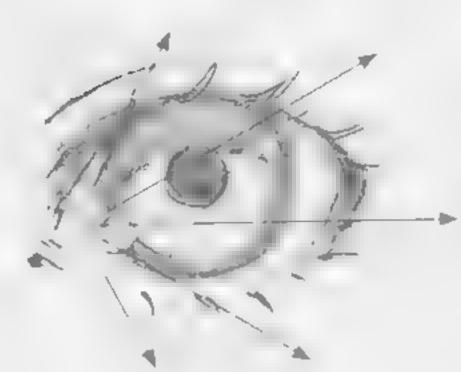


まゆ毛は表情をつくり、まつ毛は目の力を補強します。

まゆ毛もまつ毛もホンモノの場合と、化粧で描いたも のや長くしたまつ毛などがありますが、作画上の区別 はほとんどありません。



/ まゆ毛…基本的に 「弓なりです。



まつ毛…めがしら 近くを中心に、放 射状に描きましょ

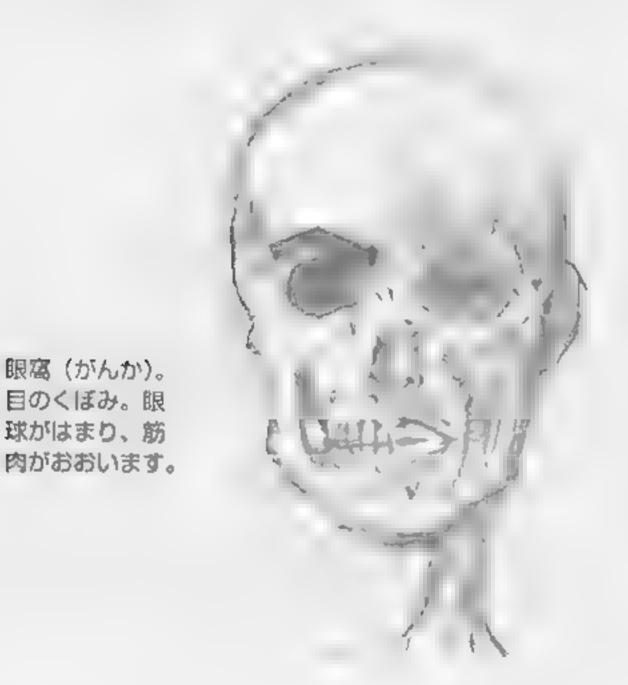
まゆで

生えている場所

眼窩(かんか)。

目のくぼみ。眼

球がはまり、筋



描く手順

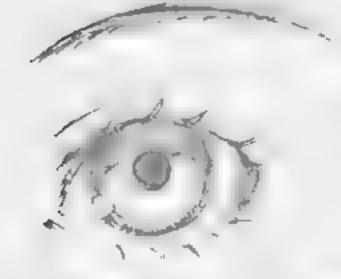
① 形を描きます。白いまゆ毛や、目立 たせたくないときは、これで完成です。

? 短い曲線で形の中をうめていきます。 先に行くほど、曲線は短く、寝かせ気味 にしましょう。



③ 根本部分を濃くしたいときは、角度を 変えた斜線を上から引きます。カケアミと いう技法です。

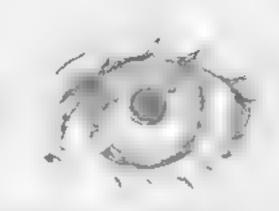
まゆ毛は表情やキャラ表現の大きな要素



長いまゆ毛…おとなっぽさ やエレガントなムードを持 たせたいキャラに向いてい ます。

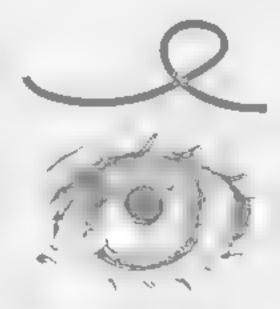


短いまゆ毛・若いキャラク ターや、普通と違うキャラ を演出するときに効果があ ります。



まゆ毛なし。表情がなくな 黒く太いまゆ毛。表情がは り、不気味な印象になりまっきりします。 す。

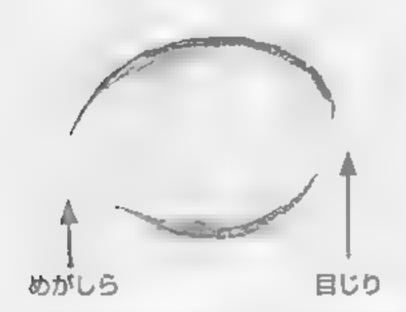




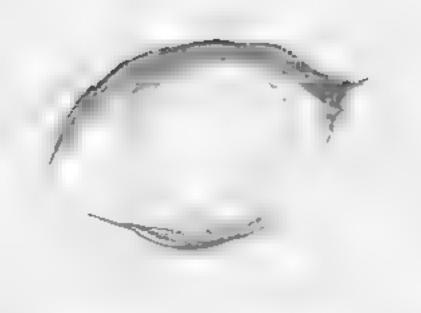
実際にはない形。でも、な んか困った表情に見えるな ど、感情を伝える効果があ ります。

まつ毛

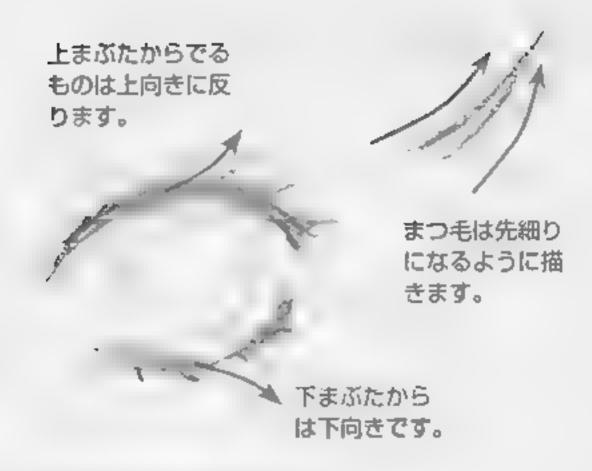
描く手順



1 目の形を描きます。まぶたの両端をくっつけない場合も、めがしらと目じりの 位置を激蹴して描きましょう。



をまぶたのラインを濃くしましょう。下まぶたをはっきりさせると、印象が強いものになります。



3 まつ毛を描き込みましょう。

目をつぶる動き



1 基本形。普通に目を開けているもの。

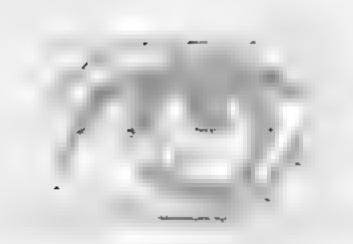




2 少しまぶたを下ろします。二重まぶたの線と上まぶたの間に距離が出て、まぶたがかぶってくる感じが出ます。眠そうな目になります。



ゆるやかな曲線でたれ目気味に 描きます。



③ 半分目をつぶった状態で「半眼(はんがん)」といわれます。上まぶたは直線に近くなり、下まぶたも少し上がります。



④ 目をつぶりました。下まぶたのカーブを主体にした曲線で描きます。上まぶたのまつ毛の分、まつ毛は太くしたり本数を増やして強調しましょう。

代表的な3タイプ



シンプルタイプ。上下のまぶたがちょっと黒い程度。



ちょいまつ毛タイプ。上下ともシ ンプルタイプより少しまつ毛の層 を厚くし、2~3本加えるもの。



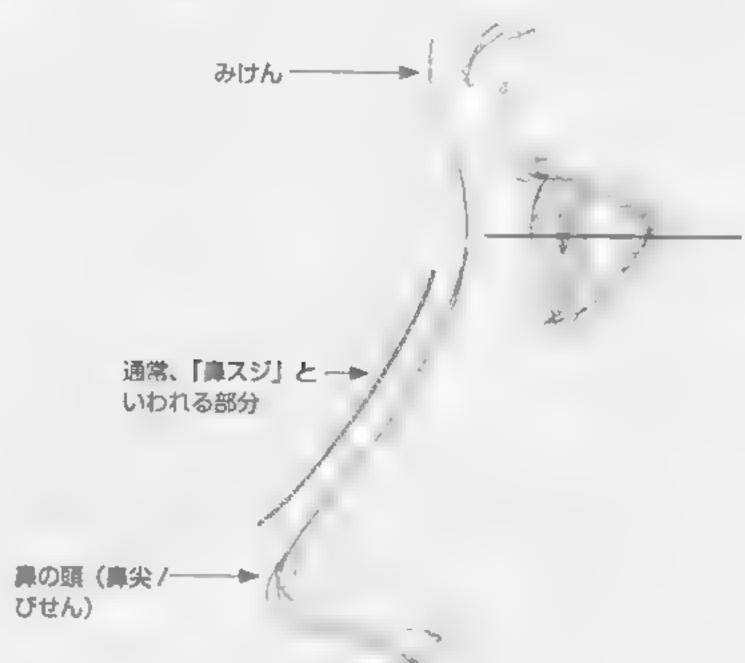
目がばっちりするタイプ。上下と も反りかえるまつ毛をはっきり描 くもの。

鼻

形を省略するほど可愛いキャラに用いられやすいパーツです。



リアルに近い鼻は「丘陵」や「山」としてとらえよう。



● 鼻の形を単純な立体でとらえてみよう



帯状に盛り 上がりをと らえます。

広がり部分

鼻の下がわず かに見えます。



線で描かれた鼻の正体



マンガに多い に の学習の

マンガに多い「く」の字型の 鼻は、立体の辺 (稜線/りょ うせん)を元にしています。

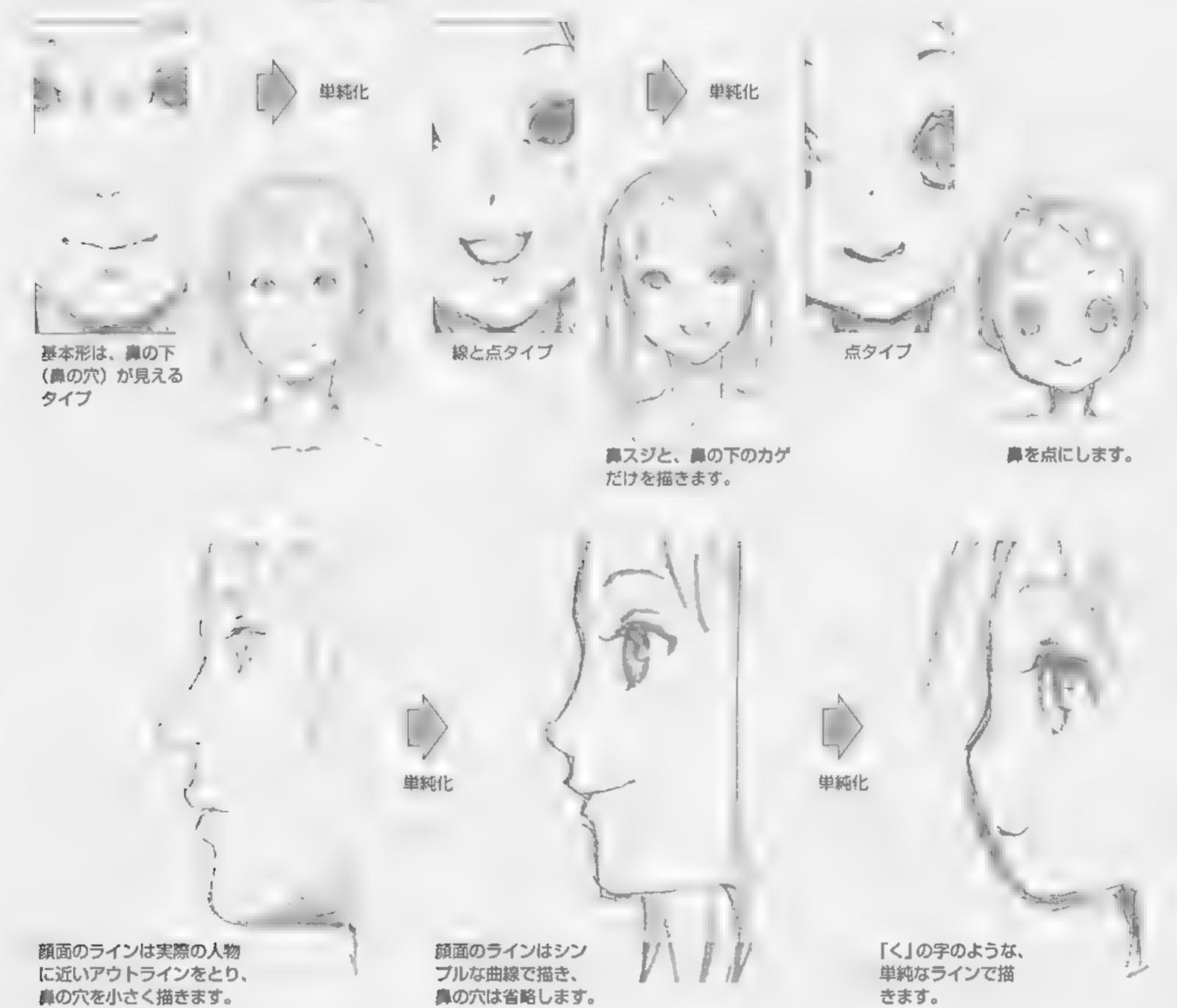


3 D ポリゴンのように顔面をとらえたもの。

●リアル風デフォルメで描く鼻



●マンガ風デフォルメで描く鼻

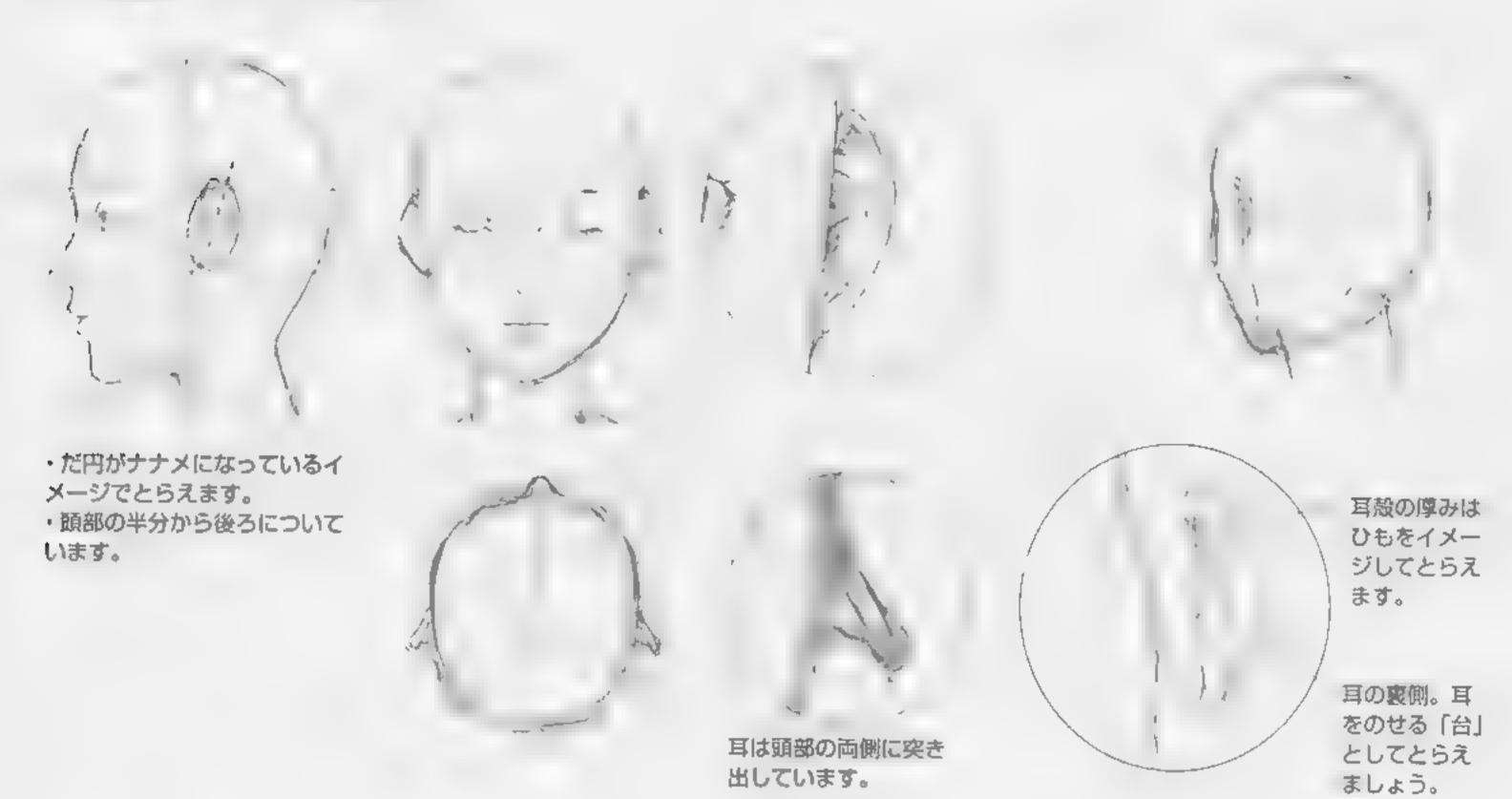




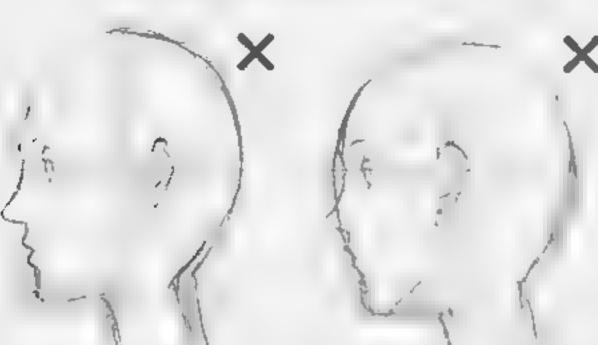
耳はだ円形としてとらえよう

内側のくぼみ 耳殻 (じかく) 部分。ハート・ をヨコにした ような形です。 耳の穴 耳たぶ

● 位置とつきかたの基本



ついている位置や角度に気をつけよう



位置が後ろすぎ。

位置が後ろすぎ。また、角度 がまっすぐになっています。

● デフォルメ (単純化) のポイント



基本形



耳殻の厚みと内側の くぼみをとらえます。



耳たぶと内側のく ぼみをつなぎます。

●耳の表現





普通に描くタイプ。 耳殻(じかく)や 耳たぶの厚みをと り、内側の起伏も 描き込みます。



単純化タイプ。耳 殻と内側のくぼみ を簡単なだ円で描 きます。





ケモノの耳タイプ。 妖怪や亜人類に用 いることが多く、 肉厚にして先端を とがらせます。

●耳はメガネキャラの作画に欠かせない





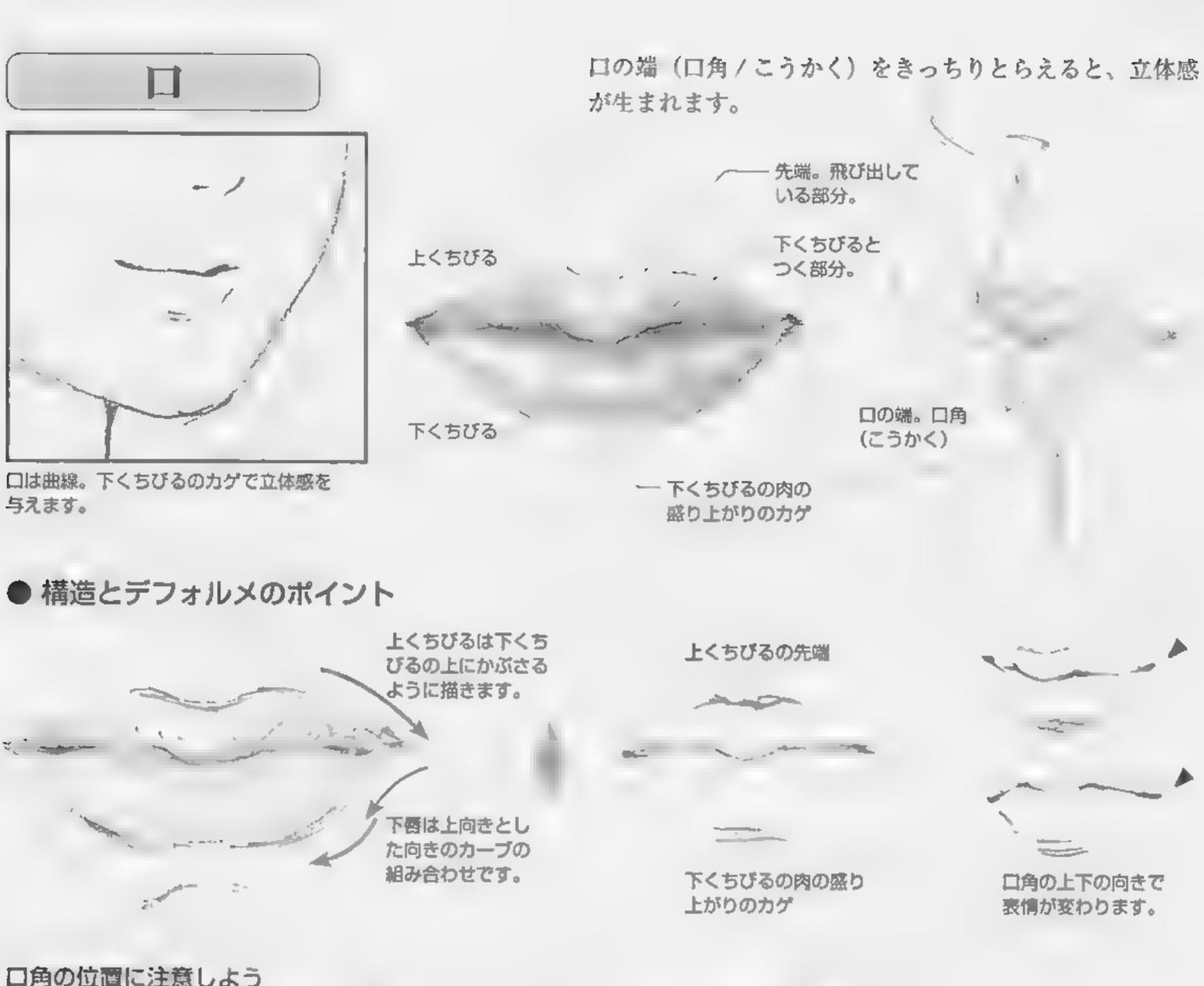
メガネはフレームを耳にかけて装着します。

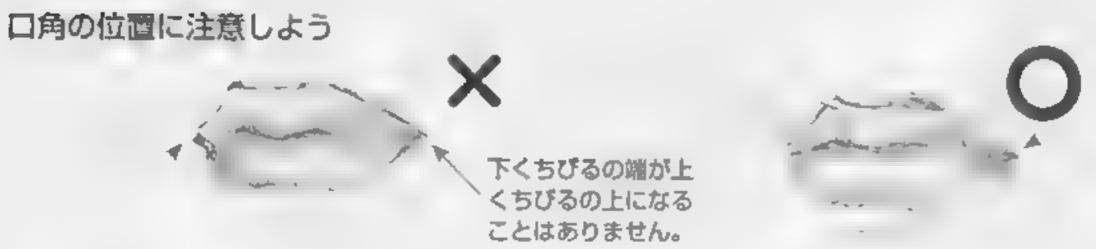






まヨコからのア ングルではフレ ームで目(瞳) が隠れることが 多いです。





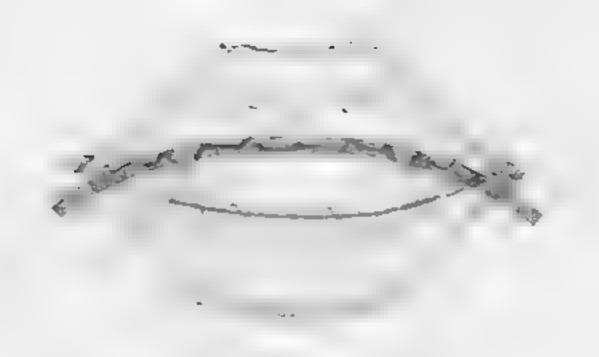


類のりんかくも変わります。

● 口の中…歯並びをカーブでとらえる

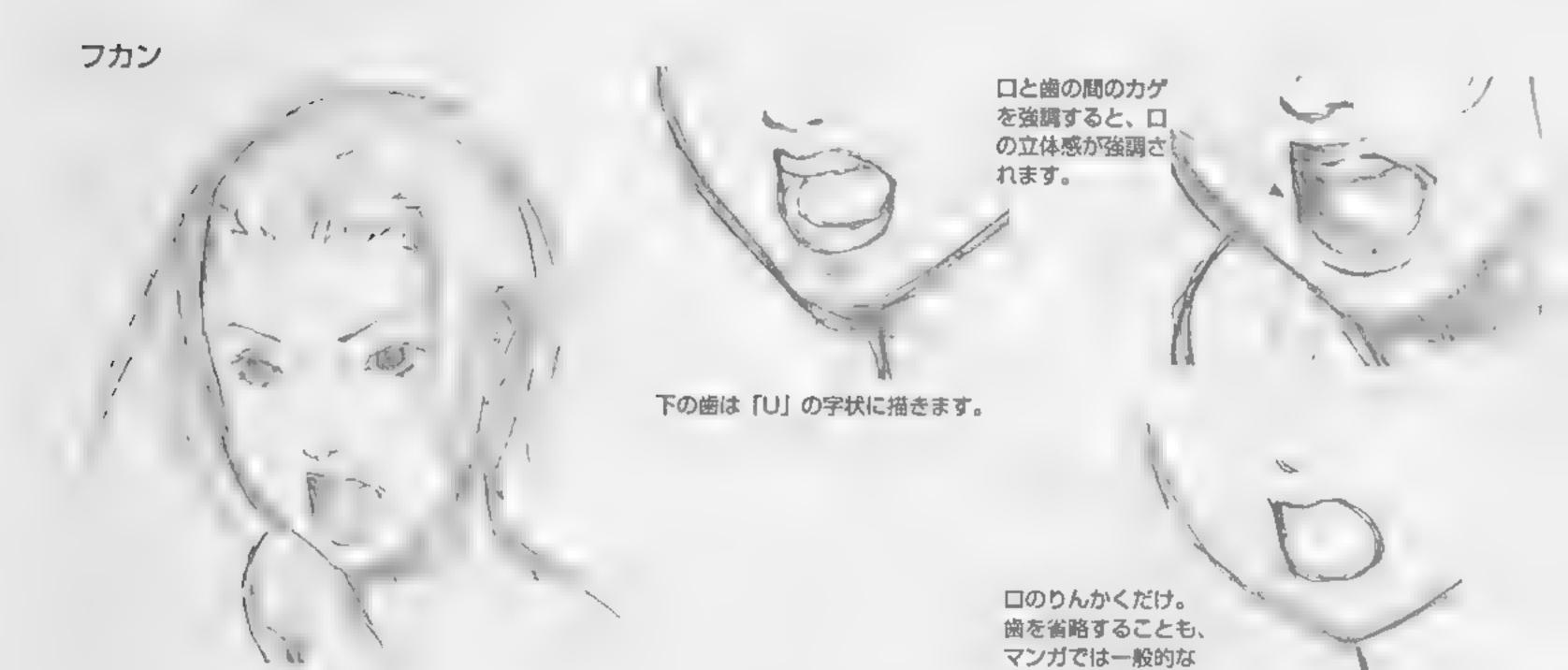


軽く口を開けると、歯の列は下向きのカーブになります。

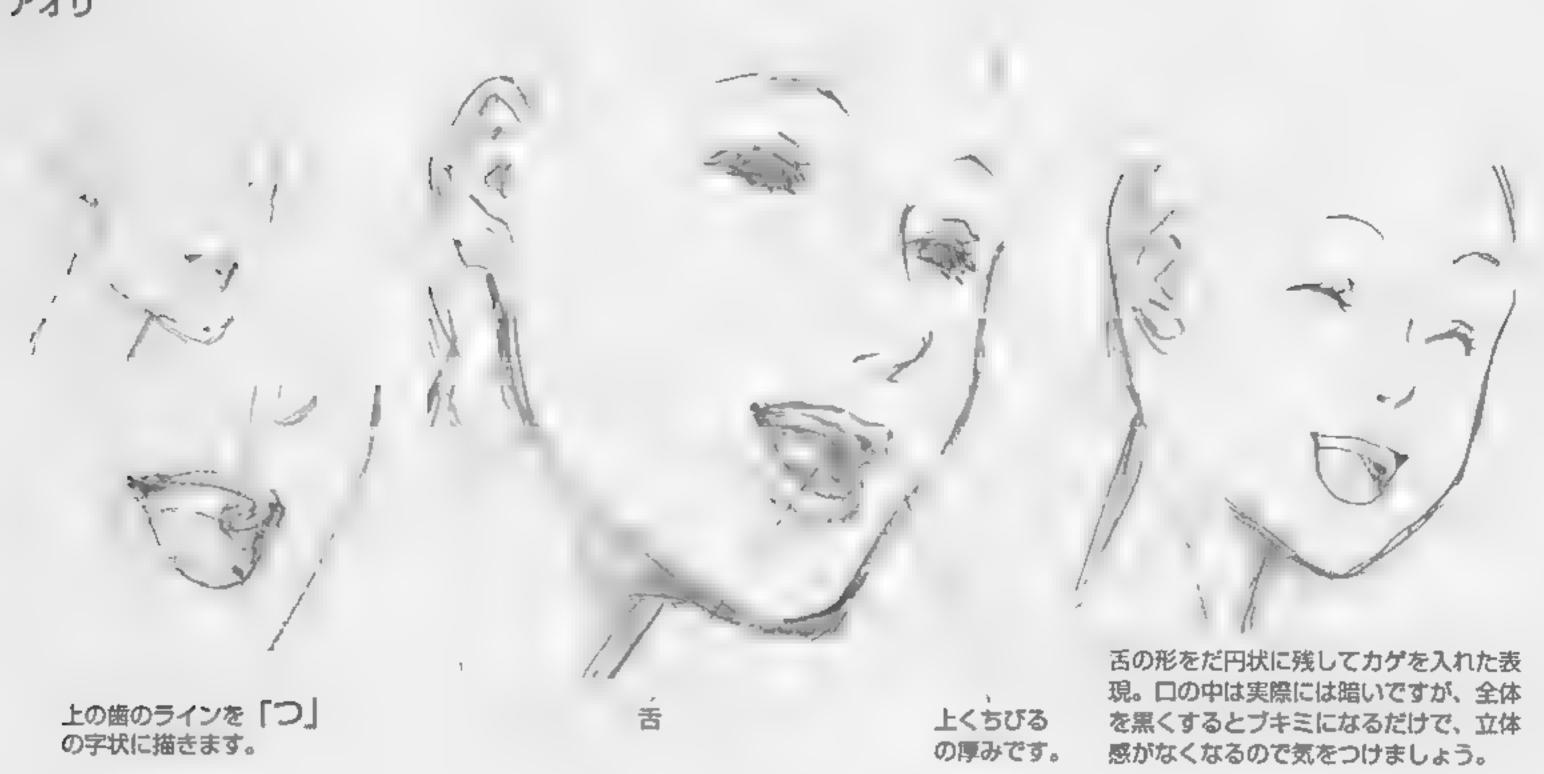


かっと口を開けると、上の歯の列は上向きのカー ブを、下の歯は下向きのカーブを描きます。

表現です。



アオリ



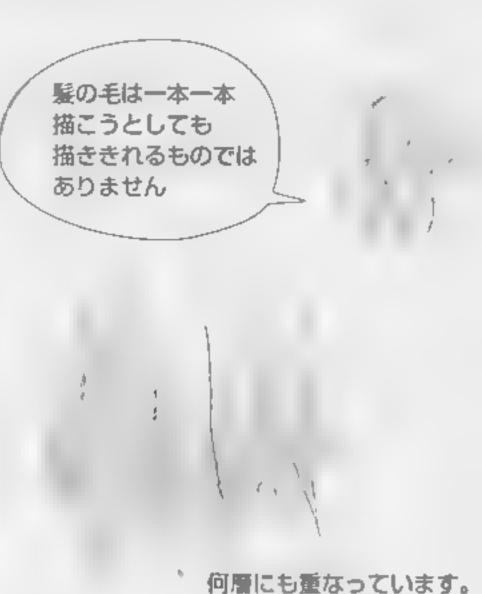
髪の毛

頭部のシルエットでキャラを見分けるときの決め手です。 目鼻がなくても、読者に誰だかわかるように描きます。

髪の毛のボリュームをとらえる







ショートカット

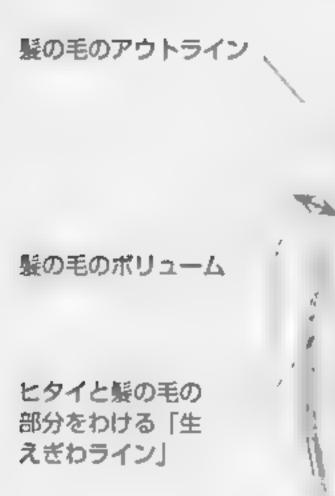
はポリュームが

少ないです。

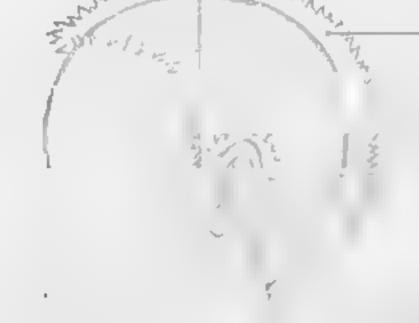
耳のまわりに

は髪は生えて

●髪の毛のボリュームと生えぎわをとらえる







いません。

髪の毛のポリュームは頭がい骨にそっていて、どこを とっても等しい幅です。

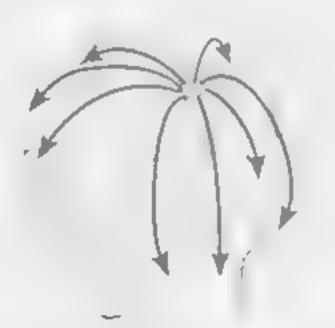
後頭部の生えぎ わラインは逆 V 字型です。



髪の毛の流れが生まれる根っこがつむじです。



つむじの位置は後頭部です。



つむじを中心に、髪の毛の流れ は頭部をおおいます。



一見バラバラに見える髪の毛も、 つむじから伸びてきています。

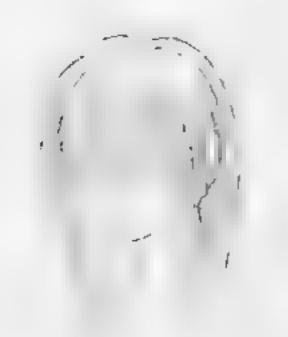
●髪の毛の性質



髪の毛は上に向かって伸びます。



もし重力がなく、髪の毛が かたい髪質だとこんな感じ になります。



重力があって、伸び放題 にするとこんな感じにな ります。



髪の毛は硬い、柔らかい、ストレート、ウェーブなどいろいろな髪質があります。切り方と流れをつくることで、ヘアスタイルが生まれます。

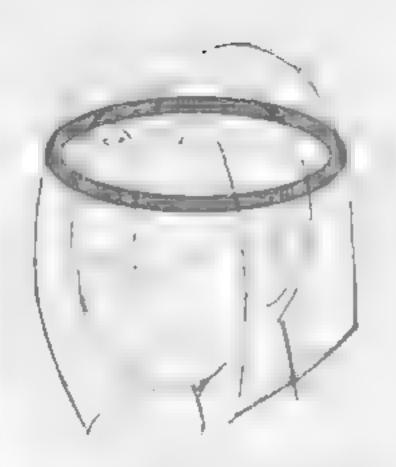
●ボリュームをとらえて描いてみよう



シンプルタイプ 生えぎわラインを入れて前髪を描きます。 アウトラインを描き込んで完成です。

髪の毛の質感を表現する





髪の毛のテカリは、だ円状に形をとります。「天使の輪」といわれます。

光の来る方向

へりにあたる部分 が光を反射します。



天使の輪部分





① ポリュームをとらえます。

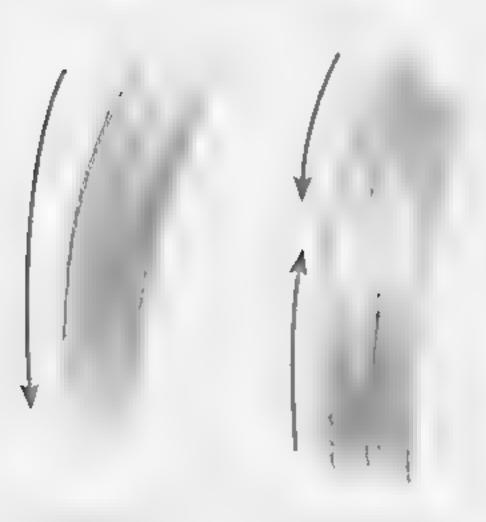


② 生えぎわラインやつむじを意識して、 髪の毛の流れをブロックでとらえます。



3 天使の輪を入れます。

●髪の毛のテカリ表現



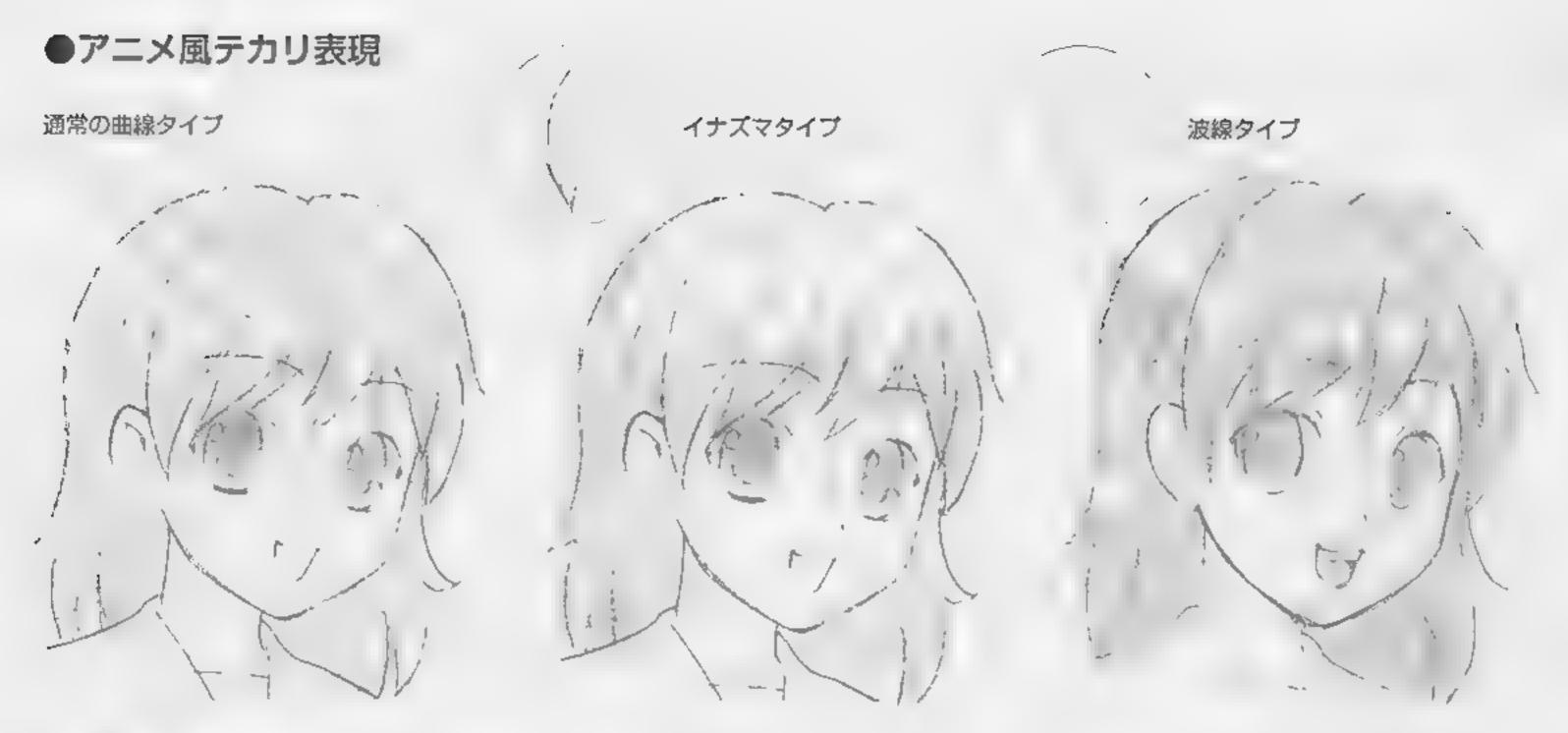
長い曲線だけで 描いたもの。

ギザギザになるように 間を抜いて描きます。



光の部分をギザギザで表現 するタイプ。アニメの彩色 テクニックをマンガやイラ ストに応用したものです。







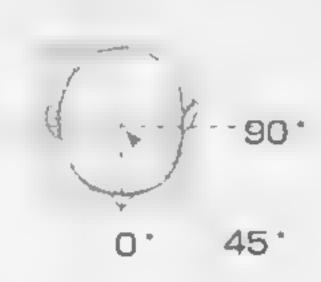
代表的なアングルを描き分けよう

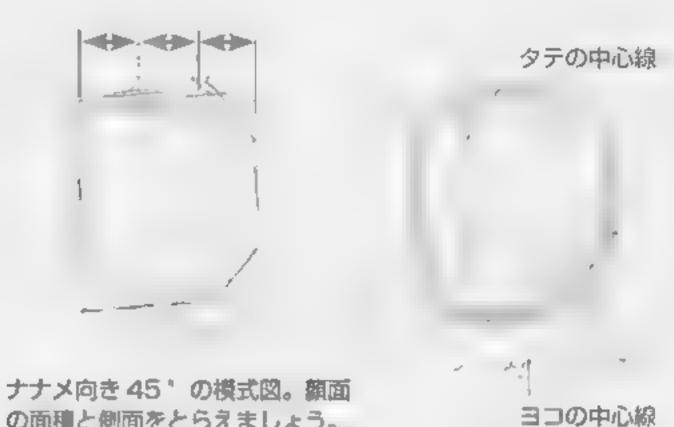
キャラの表現にはさまざまなアングルを用います。アングルによっ ても、キャラの印象や伝えやすい(演出しやすい)ムードも変わり ます。代表的なアングルを描き分けるポイントを学びましょう。

通常のアングル

もっともよく使うナナメ向きの顔は、首を左右に 傾けることで表情のバリエーションが広がります。

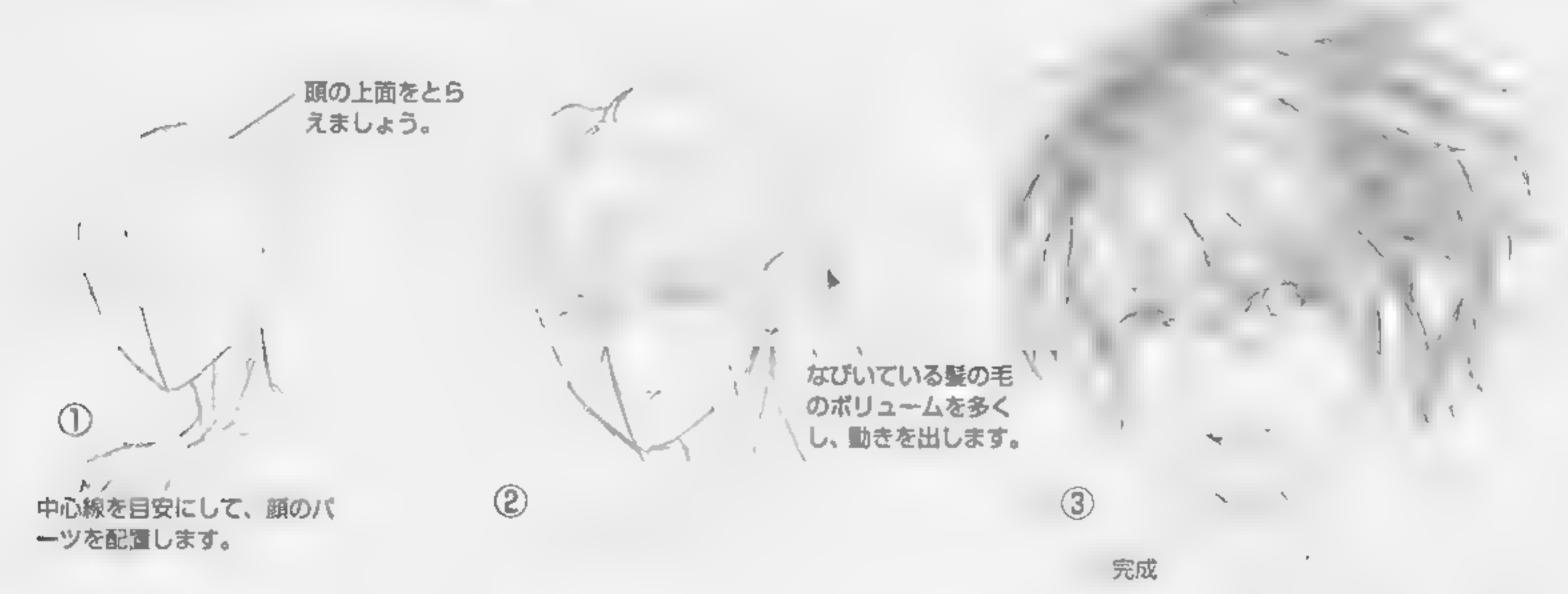




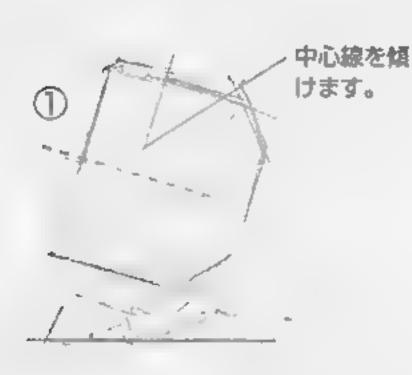


の面積と側面をとらえましょう。

●うつむきかげんにこちらを見る



● すまし顔 … 首をこちらに傾ける



描きます。

目鼻の位置や髪の毛のボリューム、

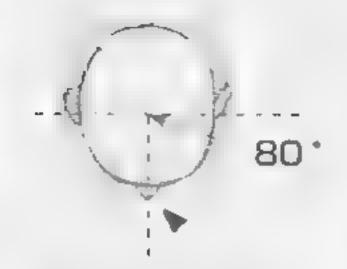
生えぎわなどをはっきりさせながら

(3)

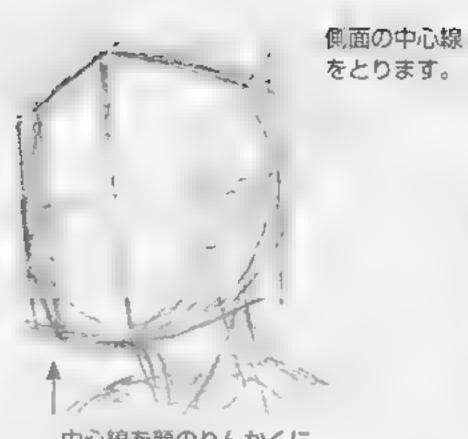
完成

両肩を結んだ線(肩ライン)は ほぼ水平です。

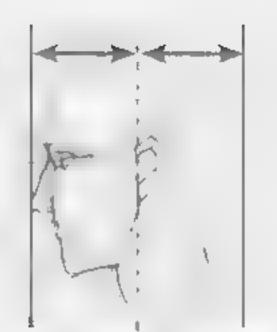




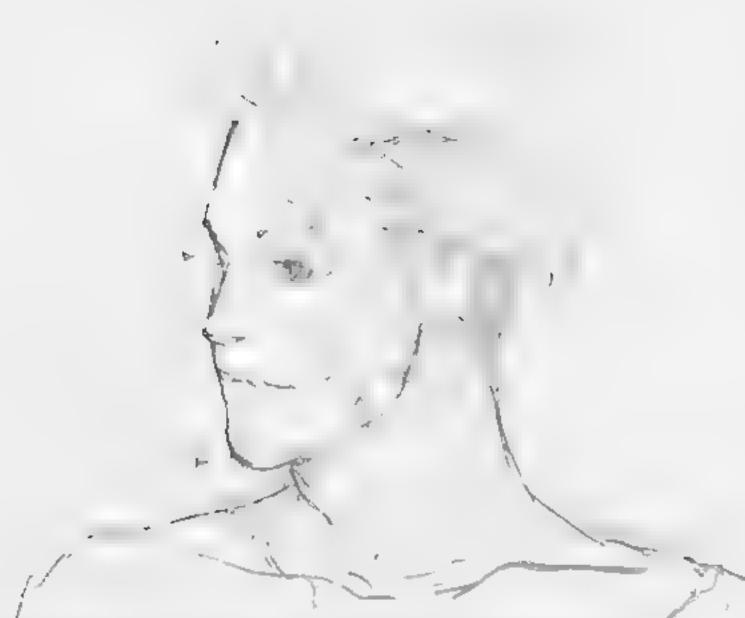
まヨコに近いナナメ向き です。鼻が顔の外に出る ので、顔の立体感が演出 されます。



中心線を顔のりんかくに 近づけます。



側面の中心線は耳の位置や のどの作画の目安にします。



額の凹凸がはっきりするので、男性的なたくましさを演 出したいキャラに向いています。

鼻の低い子どもや鼻スジ(鼻 の高さ)を強調しない美少女 キャラなどは、左右の目の大 きさを変えて描きます。

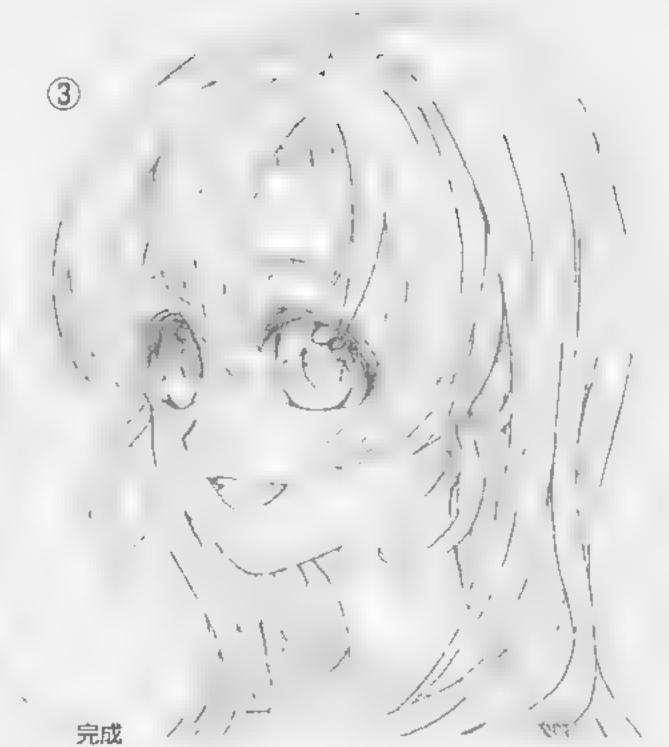






顔のりんかくに近 づけて、中心線を とります。

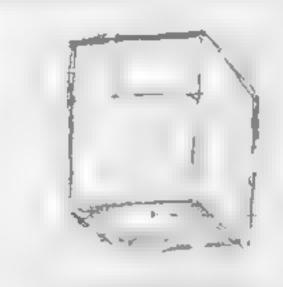




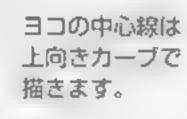
アオリのアングル

前向きなどの「外向き気分」の 印象が強くなります。





アゴの下が見えます。





耳は目よりも下の位 置に描きましょう。

アゴの下を三角 形状に描きます。

目から下を長くとり、ヒタイ から上を小さく描きます。

口からアゴまでの距離は長くとり、アゴの下の 形は省略しても、アオリに見えます。

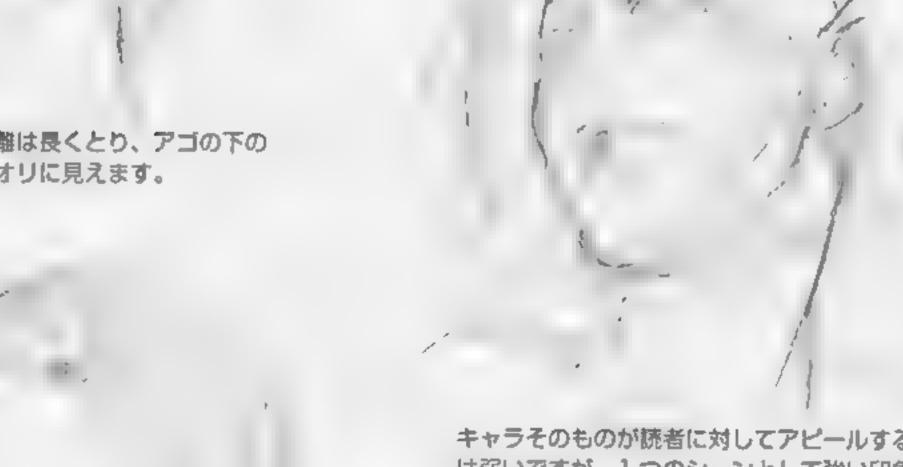


頭部と首との「つなぎ 目」を曲線で描くと、 立体をとらえやすくな ります。

アゴの下側部 分がはっきり します。



ヨコ顔に近いアングルでは、アゴから首 にいたるラインがスムーズになり、アゴ の下の形ははっきりしなくなります。

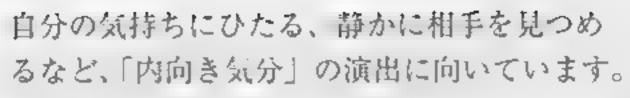


キャラそのものが読者に対してアピールする力 は弱いですが、1つのシーンとして強い印象を 与える効果があります。



男性キャラの場合、 鼻の下を強調すると アオリの立体感が迫 力として出てきます。

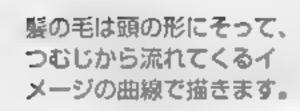






頭頂部が 見えます。

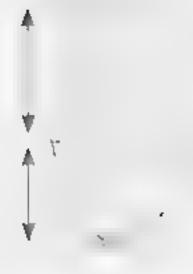
フカンアングルの顔 は、胴体の上面部も しっかりとらえてお きましょう。



つむじは後頭部に あるので、このア ングルでは見えま せん。



ヨコの中心線ををとるかわりに、 頭部の断面をイメージした曲線で 立体感とアングルをとらえます。



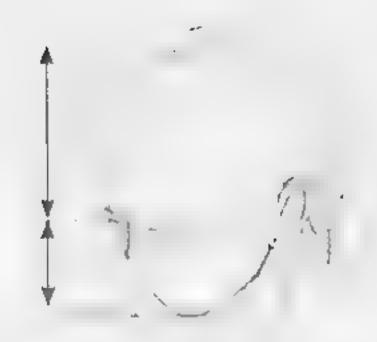
顔面より髪の毛部分の 面積が大きくなります。



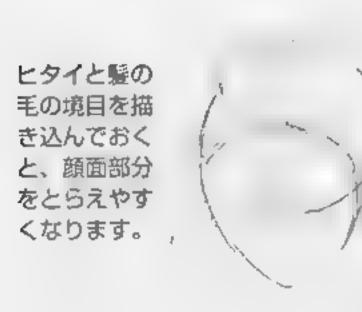
つむじ



耳が髪の間からのぞく髪型では、アゴのラインもしっかりとって描きましょう。



顔面の 2 倍くらいが、顔 (髪 の毛部分) になるようにバ ランスをとります。



耳は目よりも上に描きます。



鼻から下の見える面積が小さくなるので、口の端(口角 / こうかく)の角度で 表情を出します。

顔のパーツを動かす

~表情をつくろう~

表情をつくる顔パーツの形と、感情やムードを演出 する顔の角度(アングル効果)を学びましょう。

驚く・恐怖

●アングル効果…正面向き 何かが迫ってくる演出に効果的です。

まゆ毛…大きく波打たせ、みけんにシワをよせます。

目……大きく見開き職を小さい丸にします。

口……タテに大きく、四角く開いています。

髪の毛…不規則に大きくはねます。



目の下…自もとに力が入っているの でシウを入れるます。さら に目のくぼみにカゲをいれ ます。

目の間 ·・シワのヨコ線を入れます。 顔の立体感の強調によっ て、恐怖感とスピード感を 与えます。

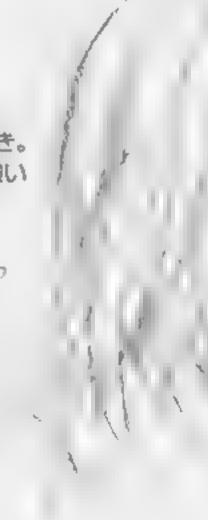
泣く

●アングル効果…ナナメ 45 * やや下向き。 後悔や悔しさなど、「悲しみの意識」が強い シーンの表現に向いています。

まゆ毛…力なくゆがめて下げます。 目……「へ」の字状につぶります。

ロ……四角くゆがめます。

ホオ・・斜線で赤みを表現します。





●アングル効果…ナナメ 45 * 通常。 顔 の向きと目線の方向が違うことで、「こち らを見る」 意志が強く表れます。

まゆ毛…左右の高さをズラすことで、ふとした表情の動きを出します。

瞳……三白眼。軽くにらみつけるよう

な印象を与えます。

ロ……小さめの三角。少しゆがめることでニヤリとした雰囲気を与えます。



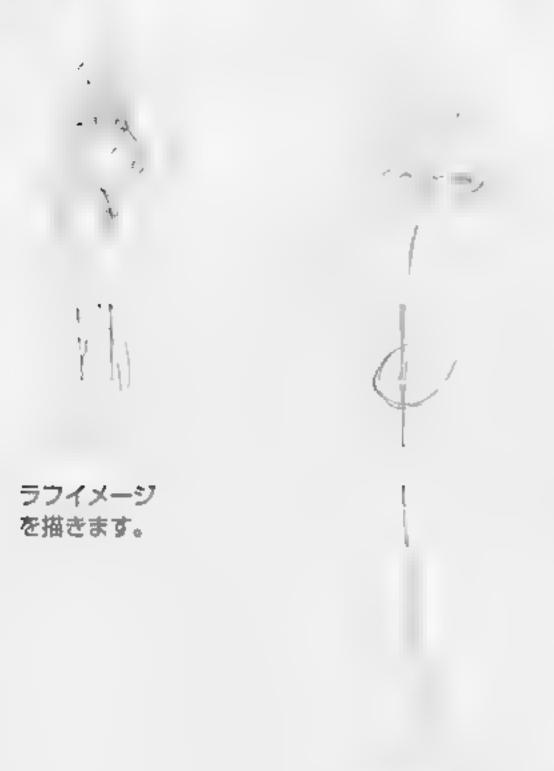


年もラの体を描える

顔の大きさと体の大きさとのバランスに気 を配って描きます。パーツごとのつながり (構造)を意識して描きましょう。

体を描く手順

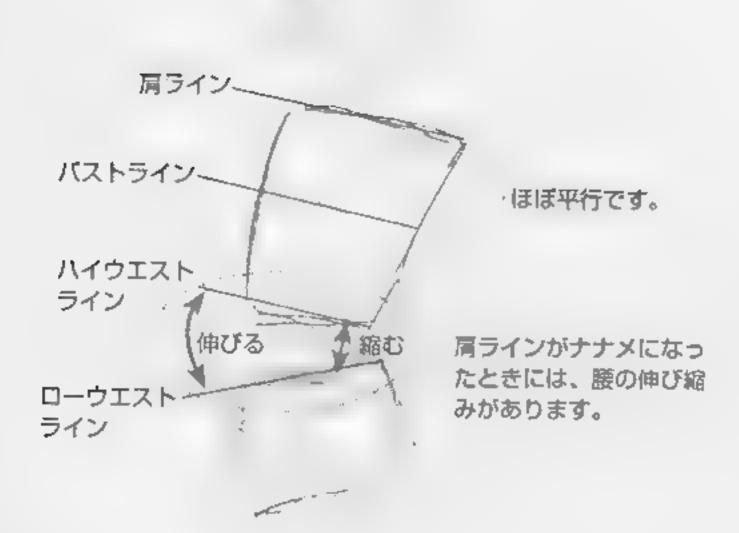
描きたいイメージの姿勢、骨格をとらえて描きます。 体のパーツ同士のバランスに気をつかいましょう。



 キャラの向いている方向 をはっきりさせて、姿勢 を単純な練でとらえます。

髪の毛のポリューム のアタリ 体前面の中心線 肩関節。左右を対(セ ット) として肩ライ ンを意識します。 胸の位置 (バストラインの目安) ヒジ関節。層と 手首の中間位置 です。胴体にか くれる腕も、き っちりとらえて - 股別節 おきましょう。 (脚のつけ根) ヒザ関節 関節の位置を描き 込みながら、全身の アタリをとります。 足首

●ウエストの伸び縮みをとらえよう



正確な形より 最初は全体の形を とりましょう! パーツ同士のつながりや 大きさ、長さのバランスに 気をつかいながら 描き進めます



体のパーツ

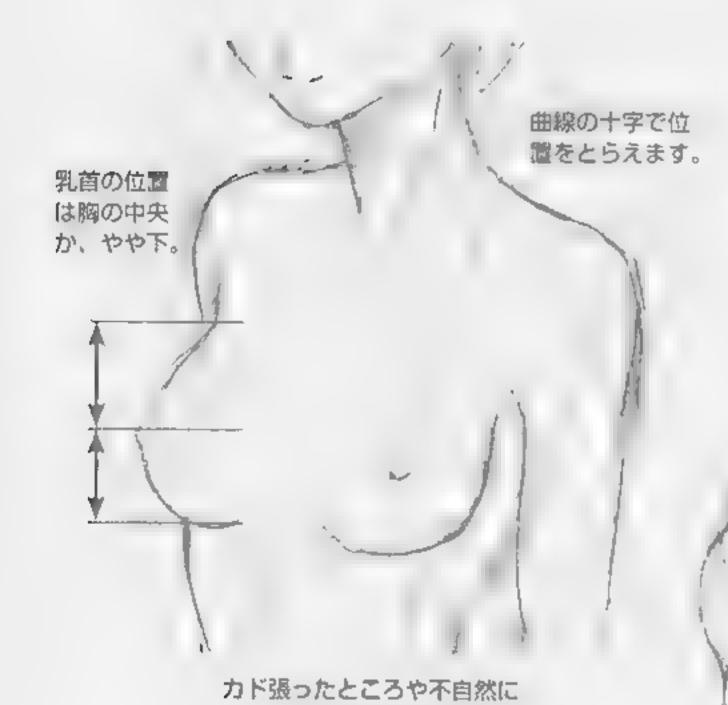
~胸部とお尻~

胴体の特徴になる胸部とお尻の基本的な形と とらえ方を学びましょう。

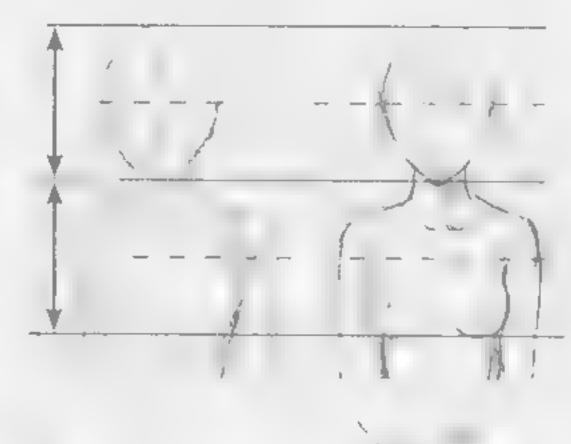
胸部

女のコは乳房の丸さを、男のコは胸筋で板状にとらえます。





へこみのない曲線で描きます。



つきはじめのライン / は脇の下。

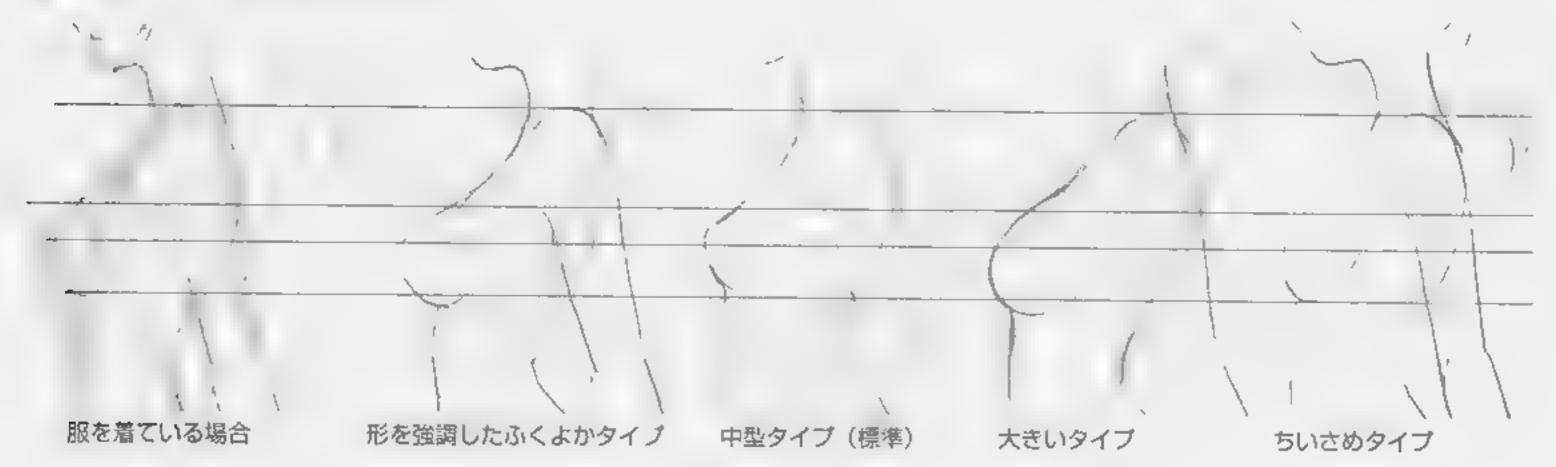
下端(アンダーバスト)の位置の目安は、 ちょうどアゴから頭 1 つくらい下です。

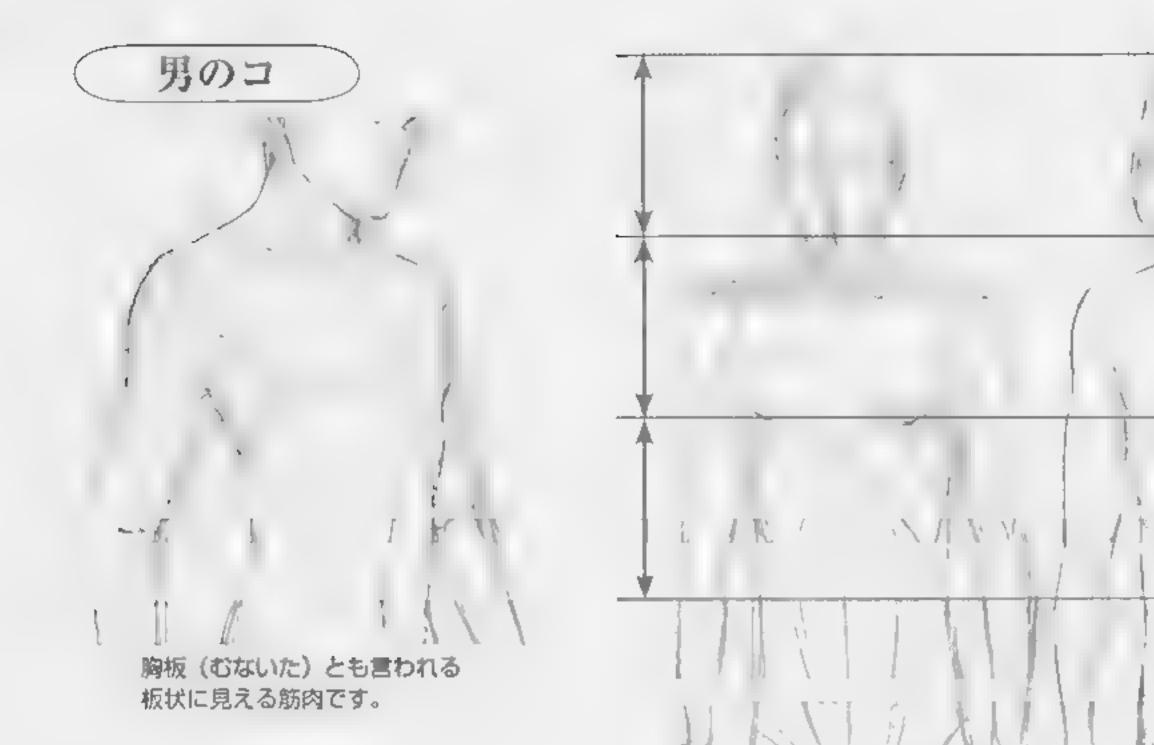
胸の谷間は両側から



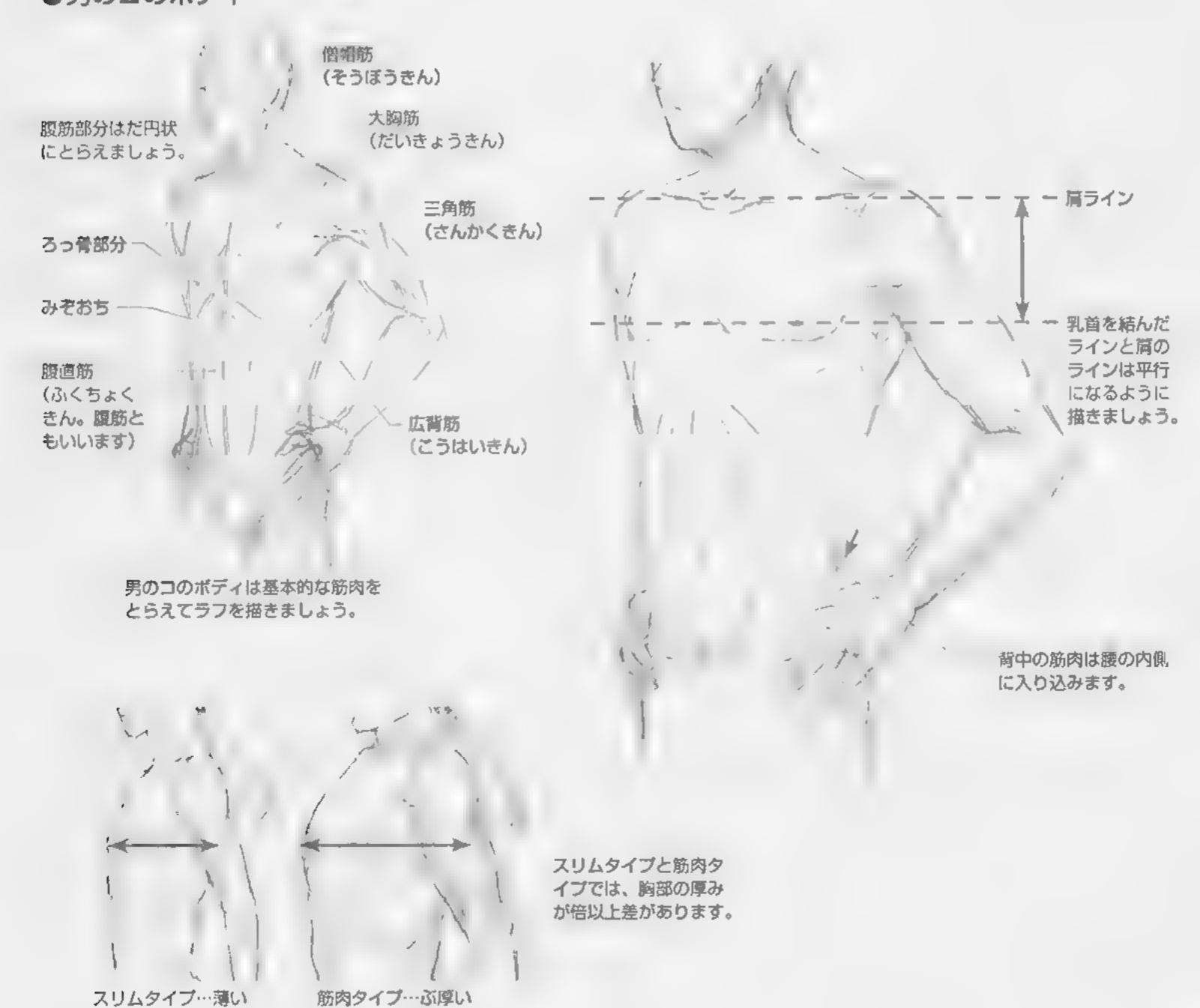
胸の谷間は両側からブラなどで中央に 押されることによってできます。

● 胸のサイズと形の目安





●男のコのボディ



胸のつきはじめ

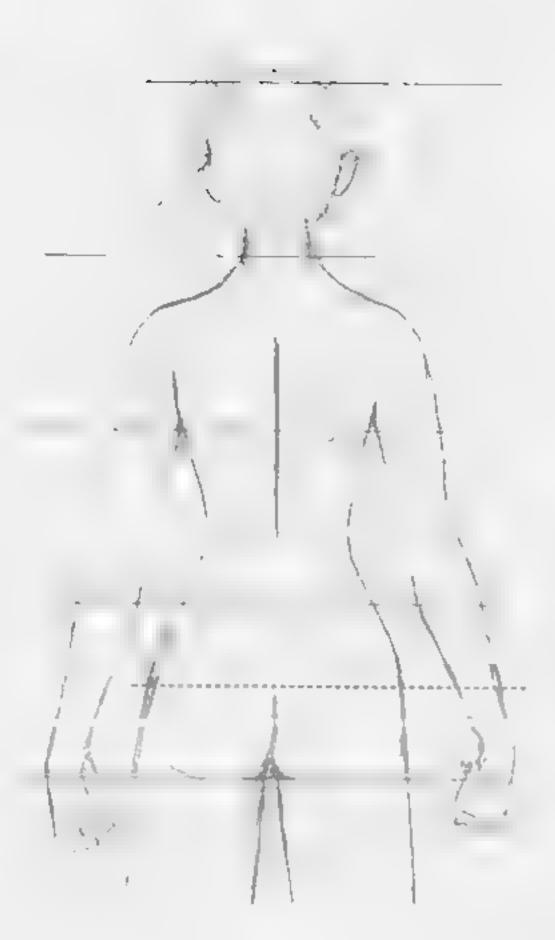
る位置や下端の

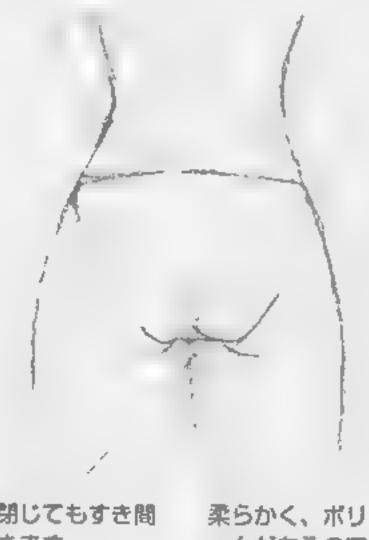
位置は女のコと

同じです。



す「丸み」のイメージでとらえます。



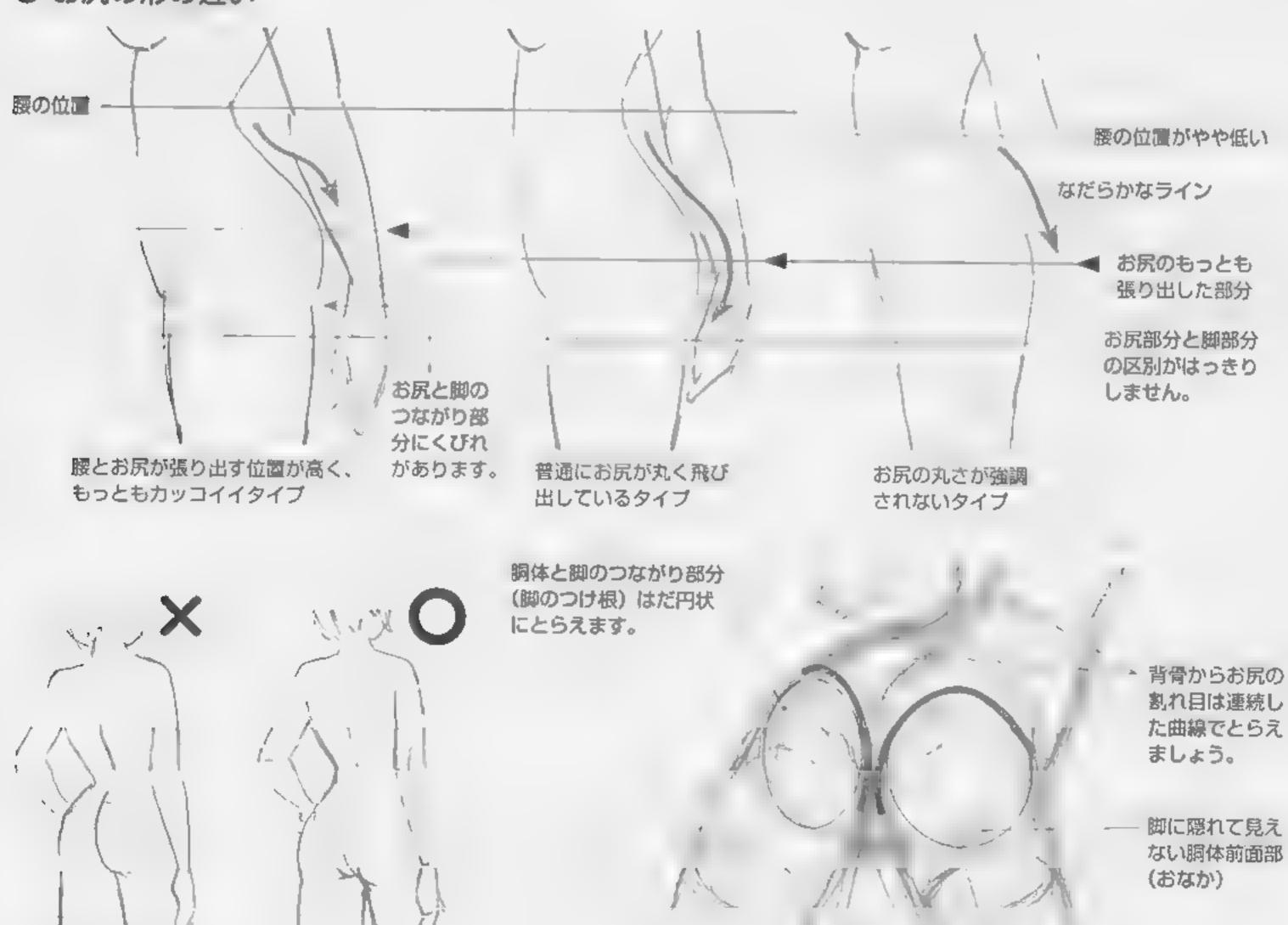


脚を閉じてもすき間 ができます。

柔らかく、ポリュ 一厶があるのでシ ワができます。

お尻の線(割れ目の 始まり) 位置

● お尻の形の違い



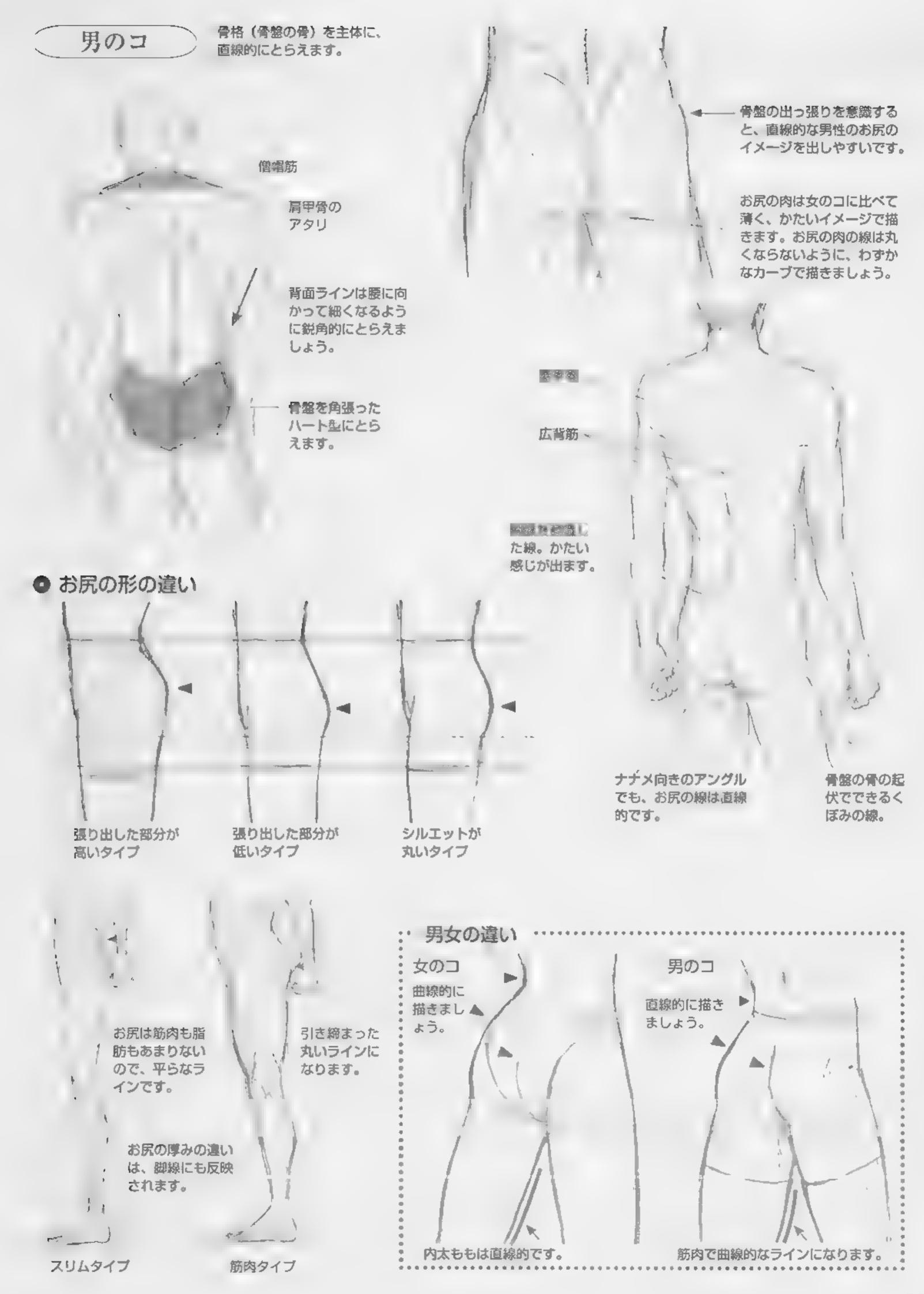
胴体の

面不羅

お尻の割れ目の始ま

りが高すぎる失敗例

正しい例

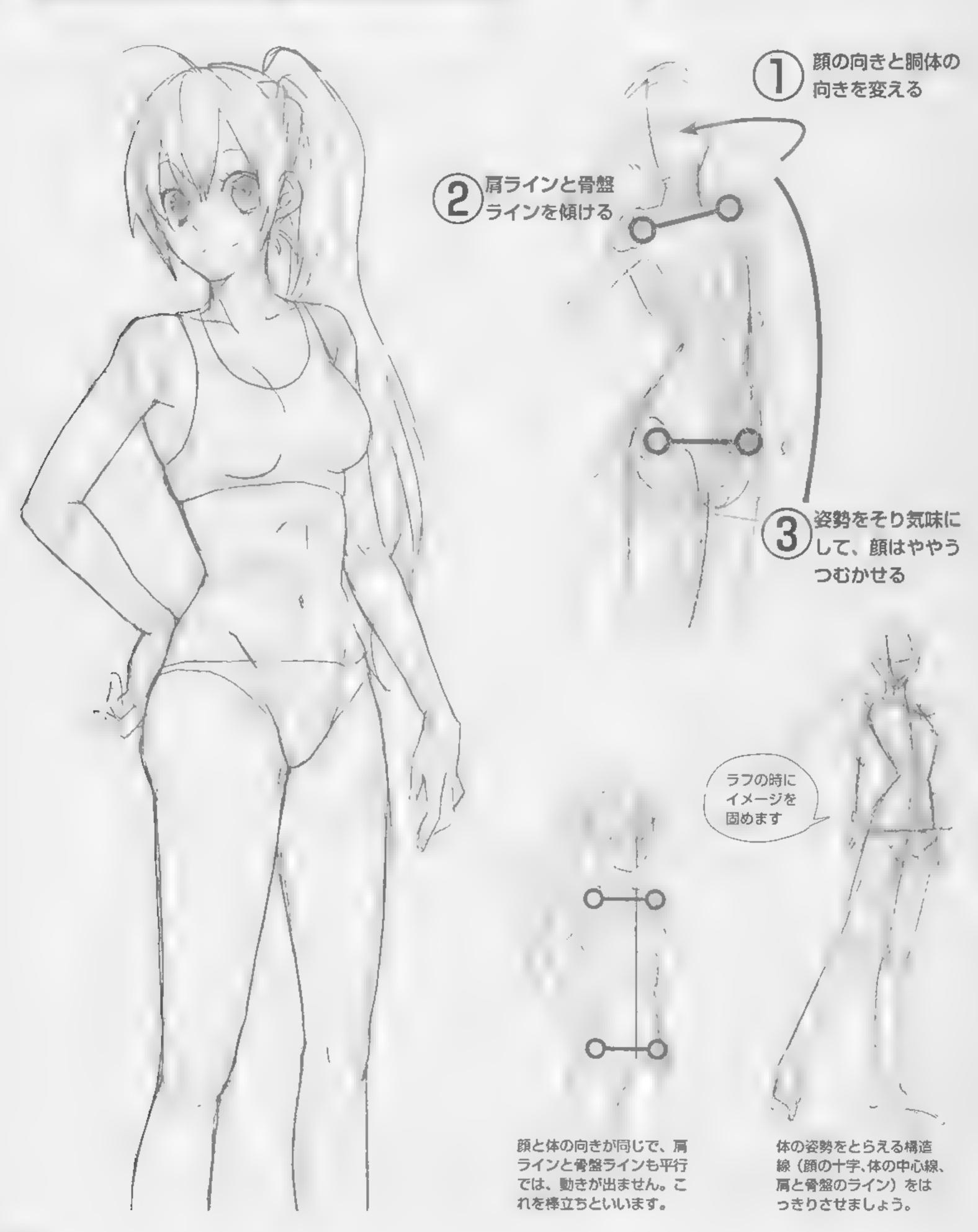


動きのあるキャラを描く

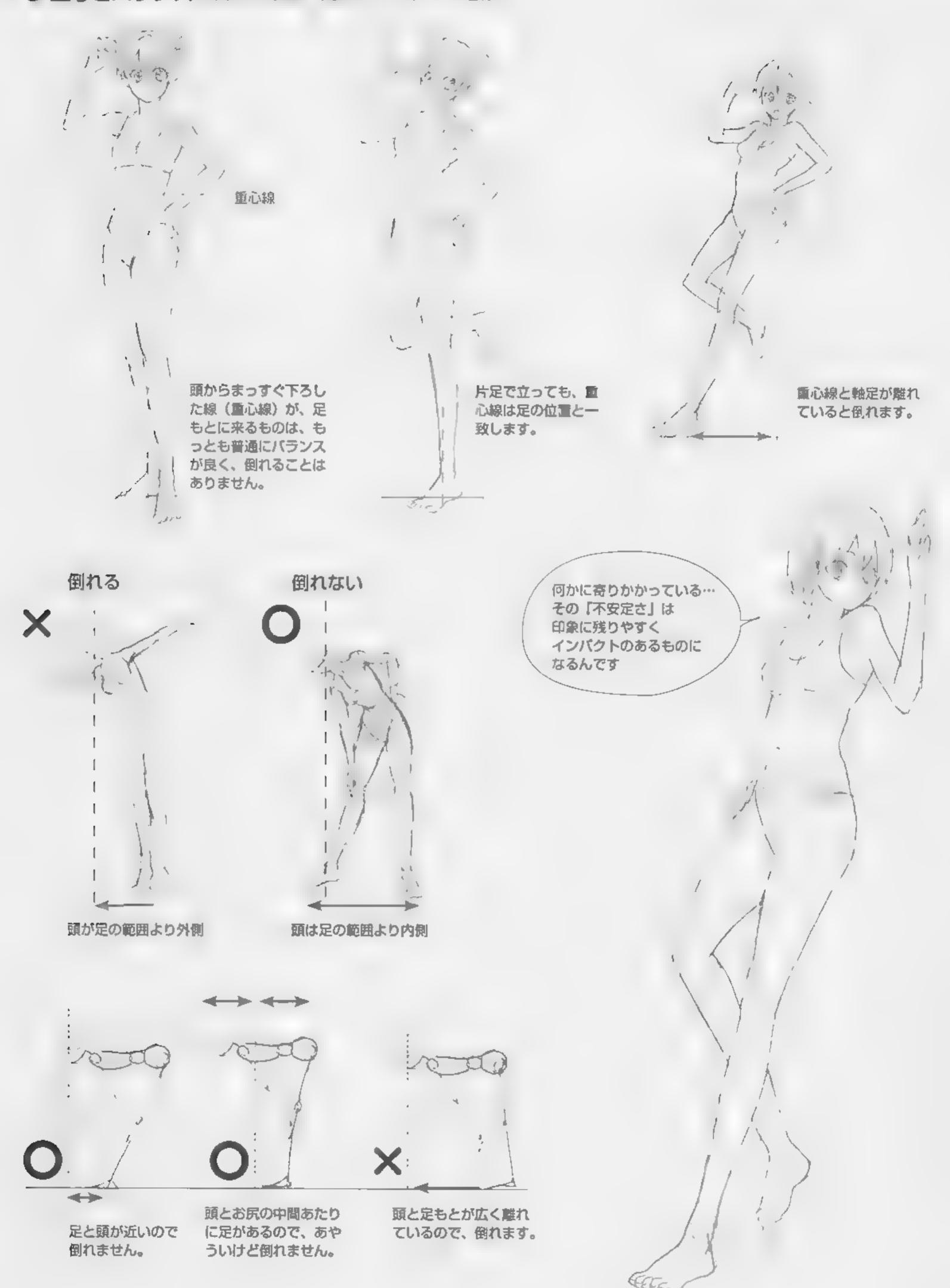
顔と体の向き、そして姿勢と肩のライン に注目した作画を学びましょう。

立ちポーズに動きを出そう

顔と体の向きや傾きを変えます



● 重心とバランス 倒れる原理、倒れないバランスとは…



歩く動作

肩ラインの角度と骨盤ラインの角度、つま先の向きに 気をつけて描きましょう。

正面侧

イメージに合わせて骨格 を描き、肉づけします。



● 作画のポイント

肩ラインと骨盤ラインを平行 にしないように描きましょう。



手足を交互に出している意識を持ちま しょう。

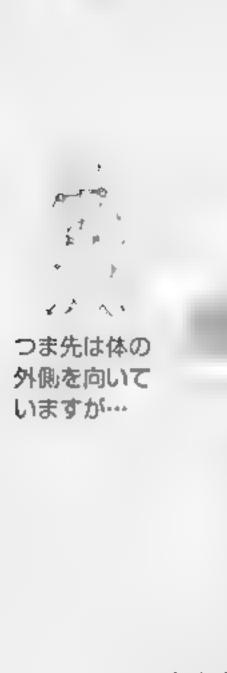


(2) 肉づけします。



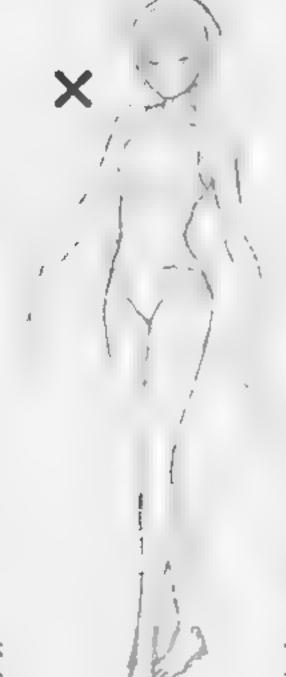


● 作画のポイント つま先と体の向きは歩く方向を向いています。



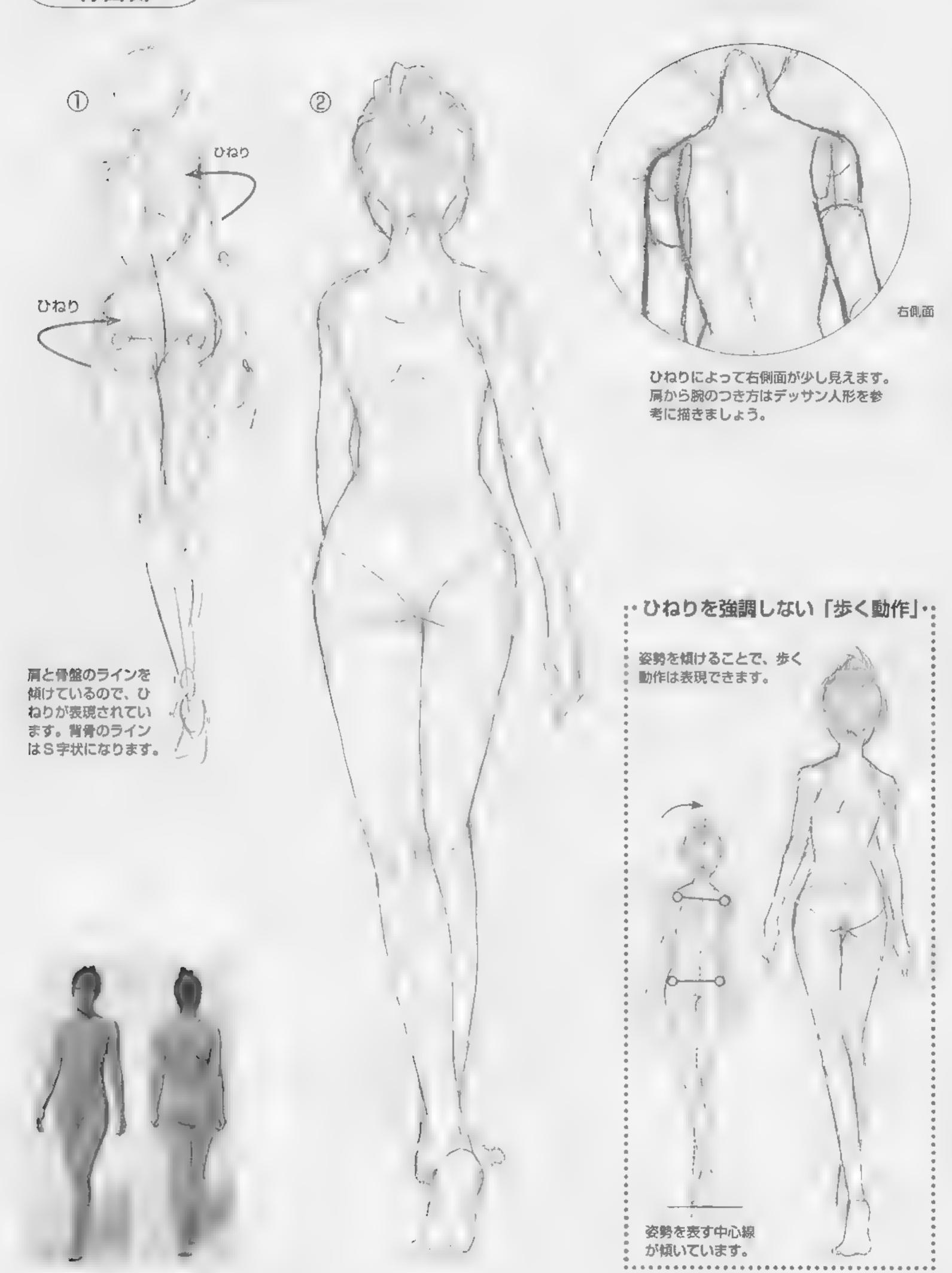


歩く動作のときは胴体 の向きと同じ方向を向 けるように描きます。





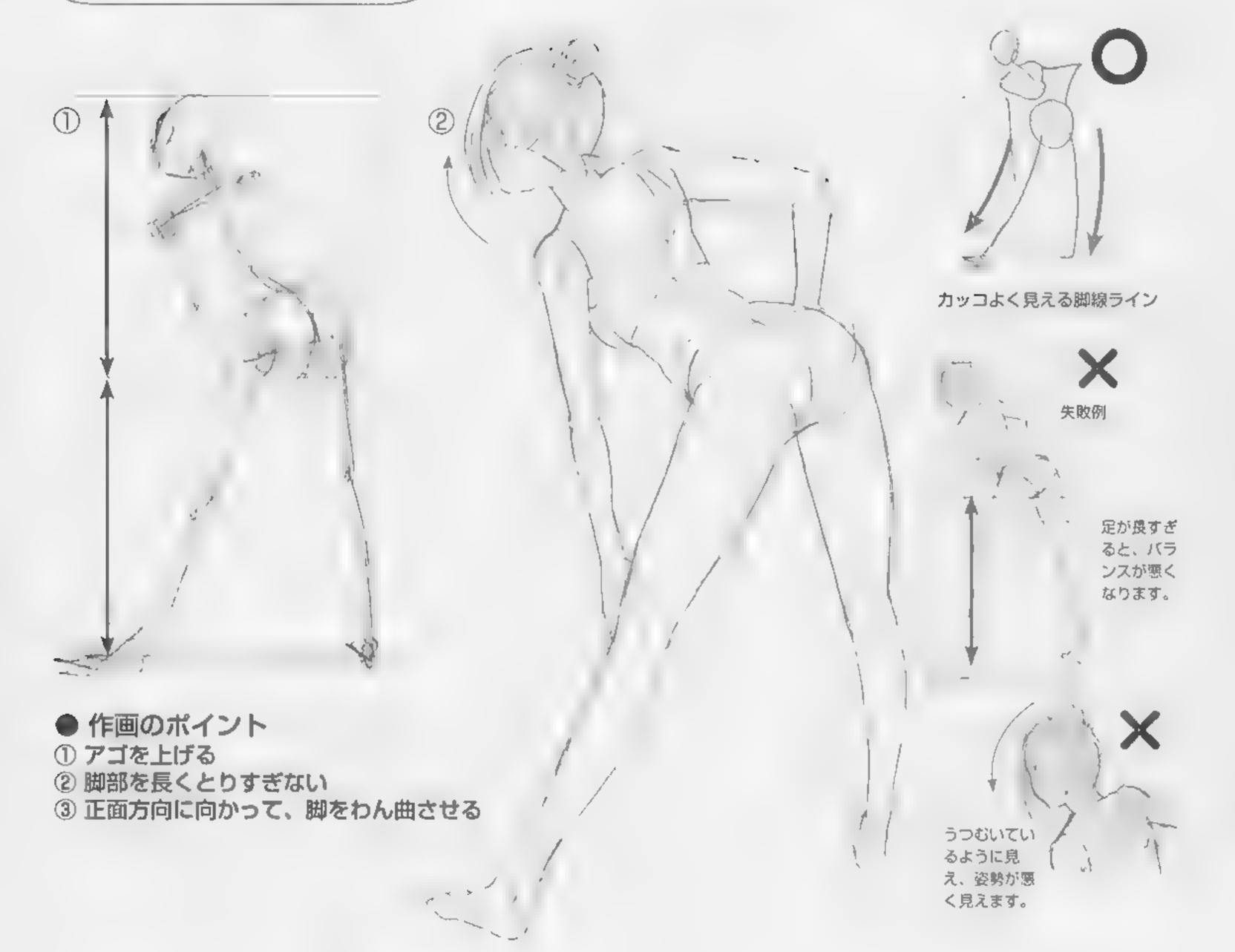
つま先が別々の方向を向い ていると、平均台の上を歩 いているように見えます。



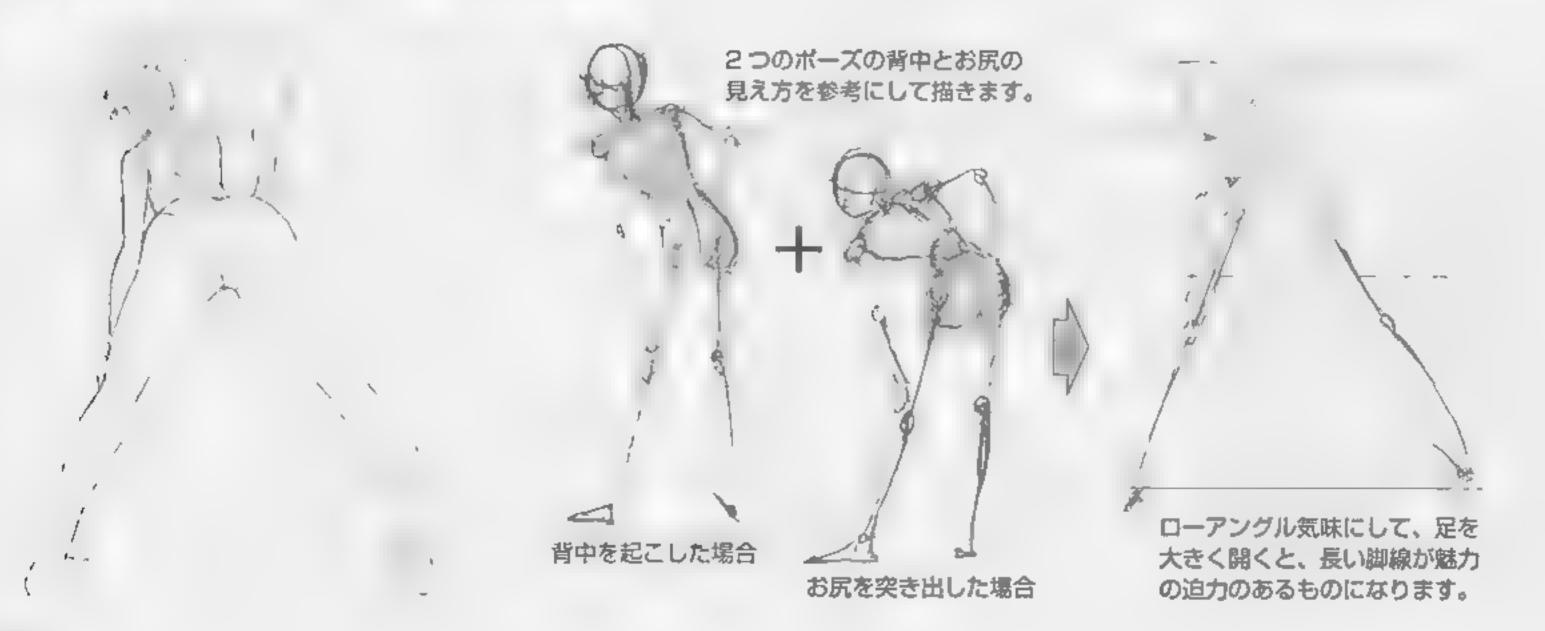
背面ポーズ

お尻を突き出したポーズは背中で語る決めポーズの代表 です。胴体と脚部のバランスに気をつけて描きましょう。

後ろから見た前かがみ



● 脚が長めでもカッコ良く見せる場合

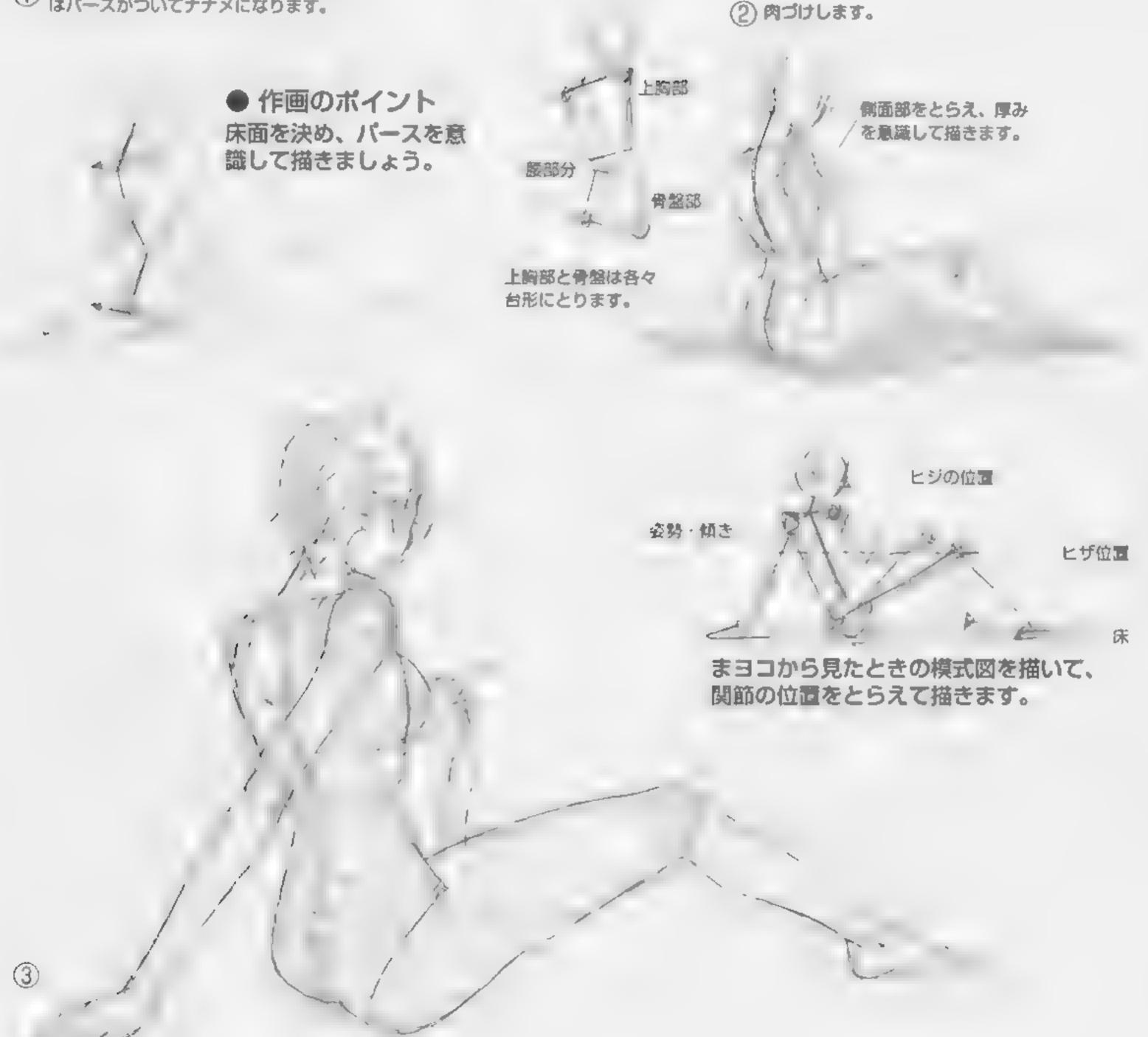


床に座る

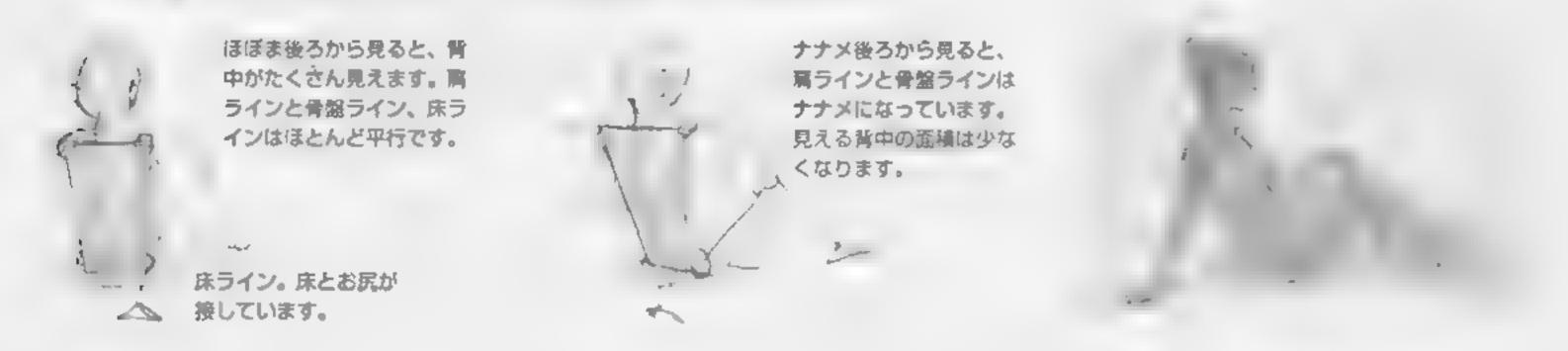
お尻がつく床面を決めて描きます。脚のボーズは股関節やヒザ関節の位置が重要です。

後ろに手をついて座る

骨格を描きます。肩ラインと骨盤ラインはパースがついてナナメになります。



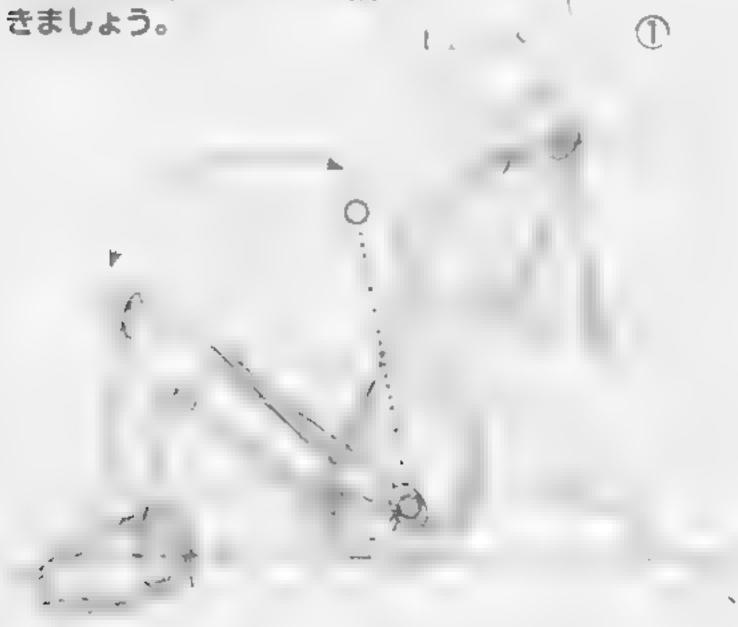
● ナナメ後ろから見たときは、キャラの体にパースがつきます



脚をクロスして座る

● 作画のポイント

股関節からヒザまでの長さ (ヒザの位置) をとらえて描







平らになります。





あぐらをかく

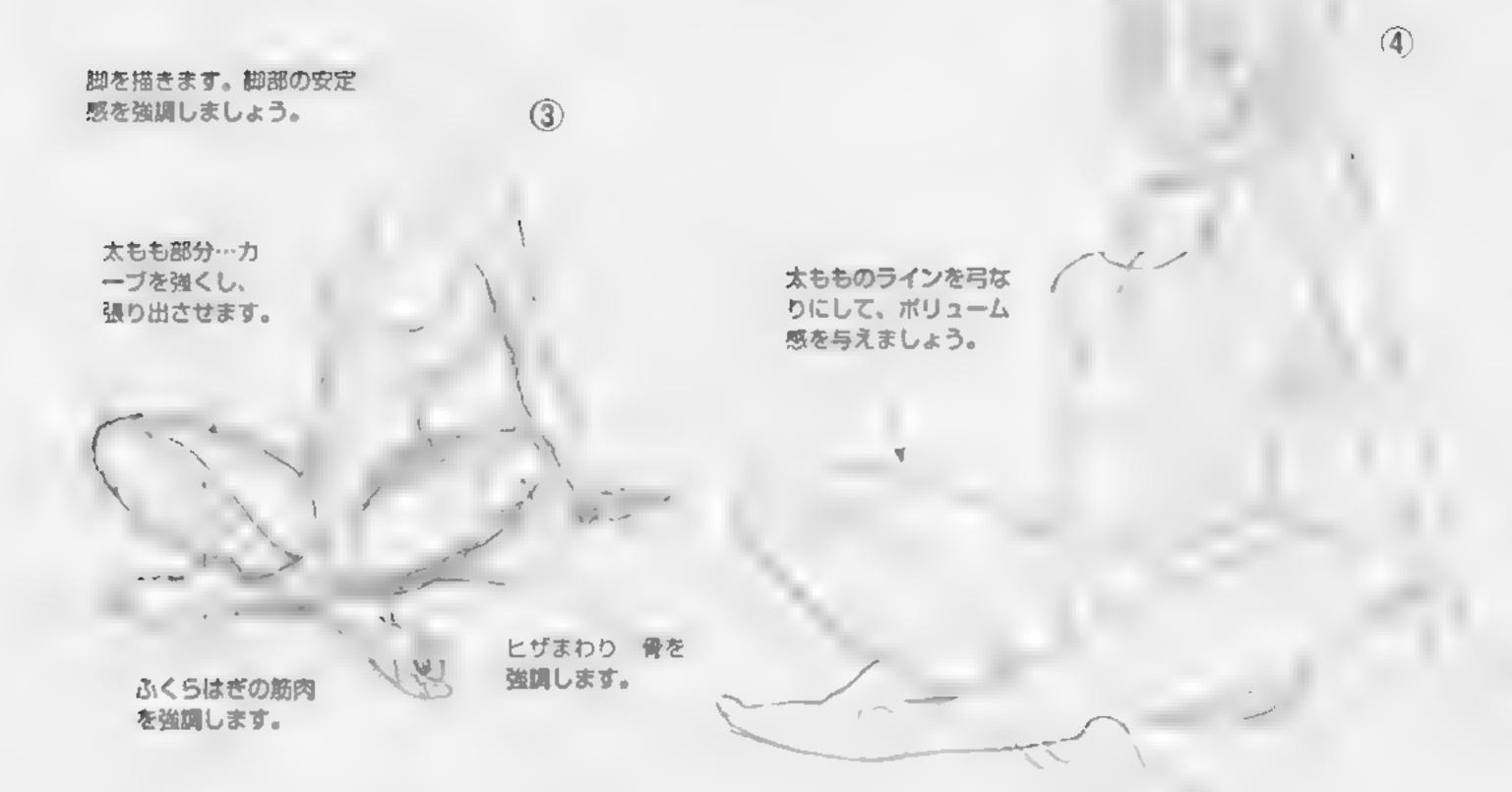
全体の骨格を描きます。

関体を描いて、 脚のつけ根をは っきりさせます。

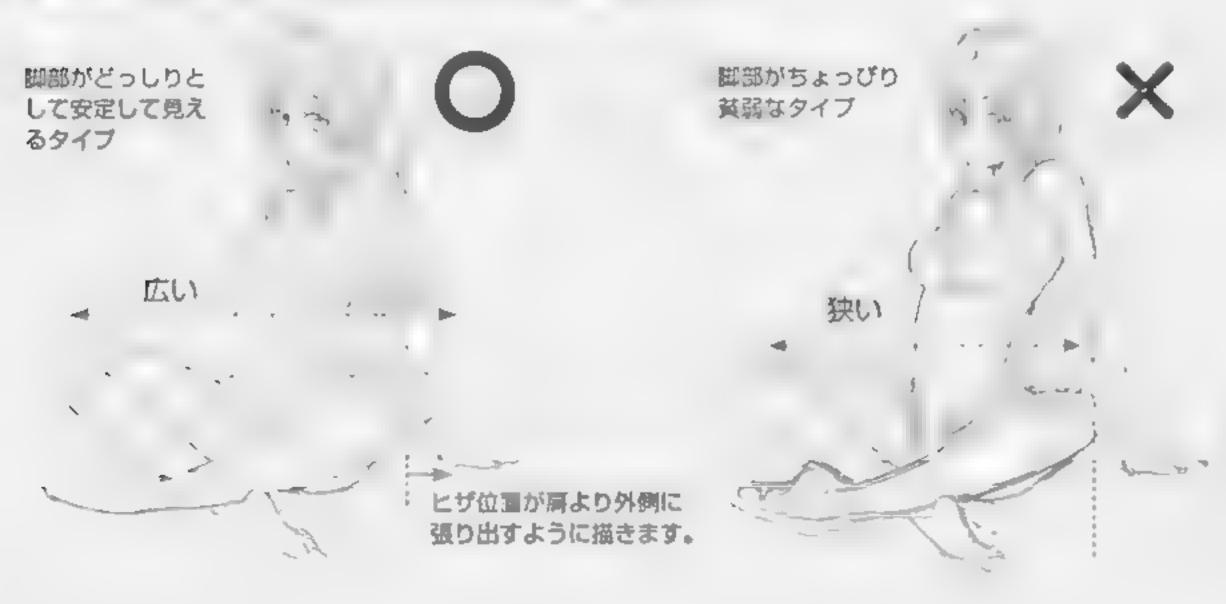
2

● 作画のポイント

- 股関節をはっきりさせて描きましょう。
- 2 脚部を大きめにしっかり描くと安定感が出ます。



●脚部の作画は頭部とのバランスで描き分ける



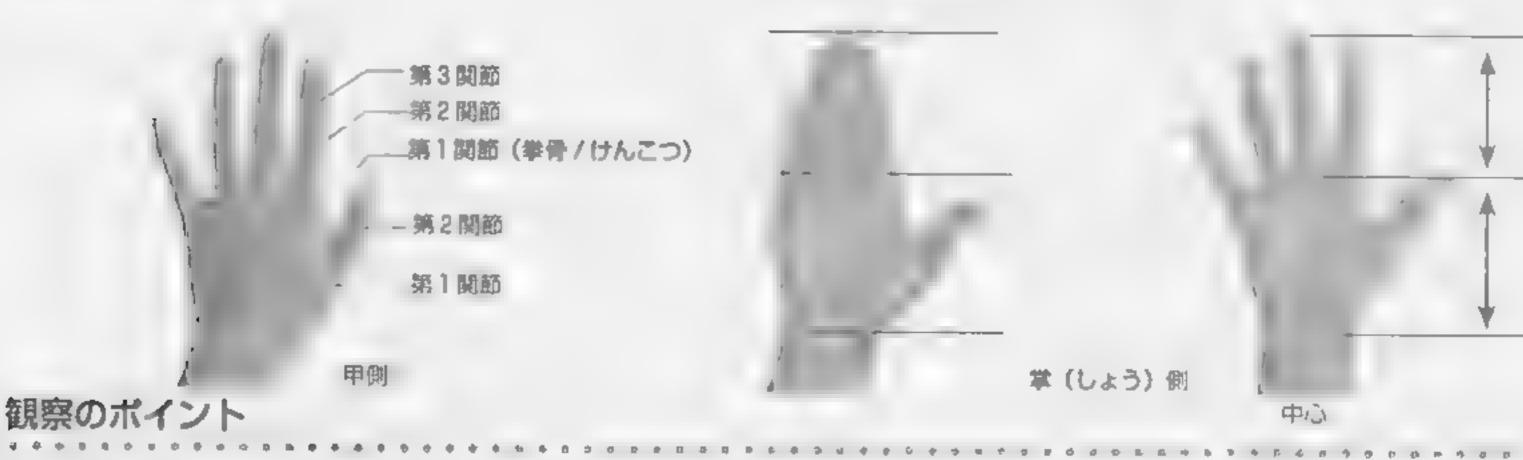
見え方と構造的にはこちらの ほうがリアルに近いかもしれ ません。でもキャラの頭が大 きいデザインなので、見た目 が不安定な印象になります。

作画のためのボースラくり

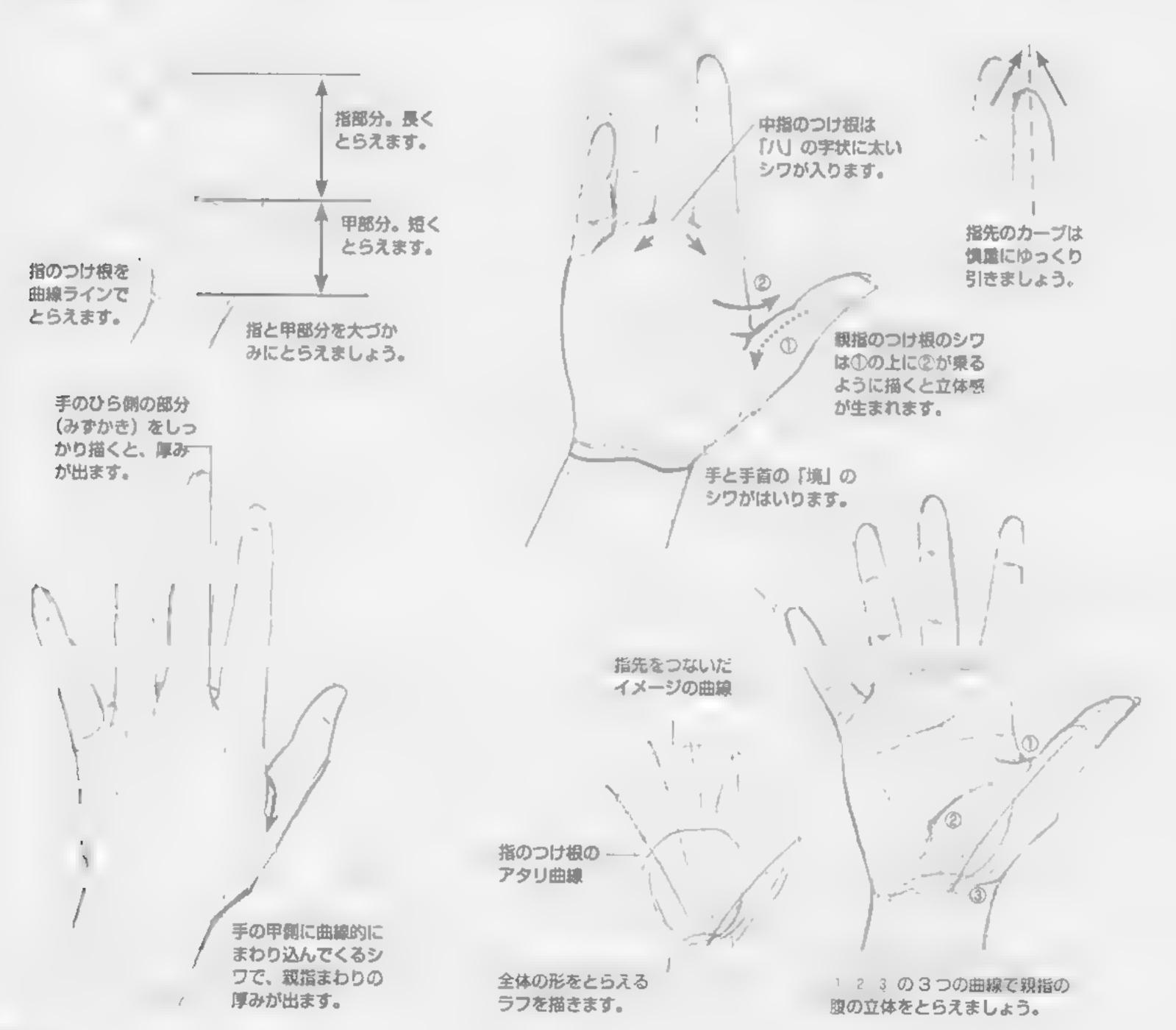
観察のポイントと作画の ポイントを学びましょう。



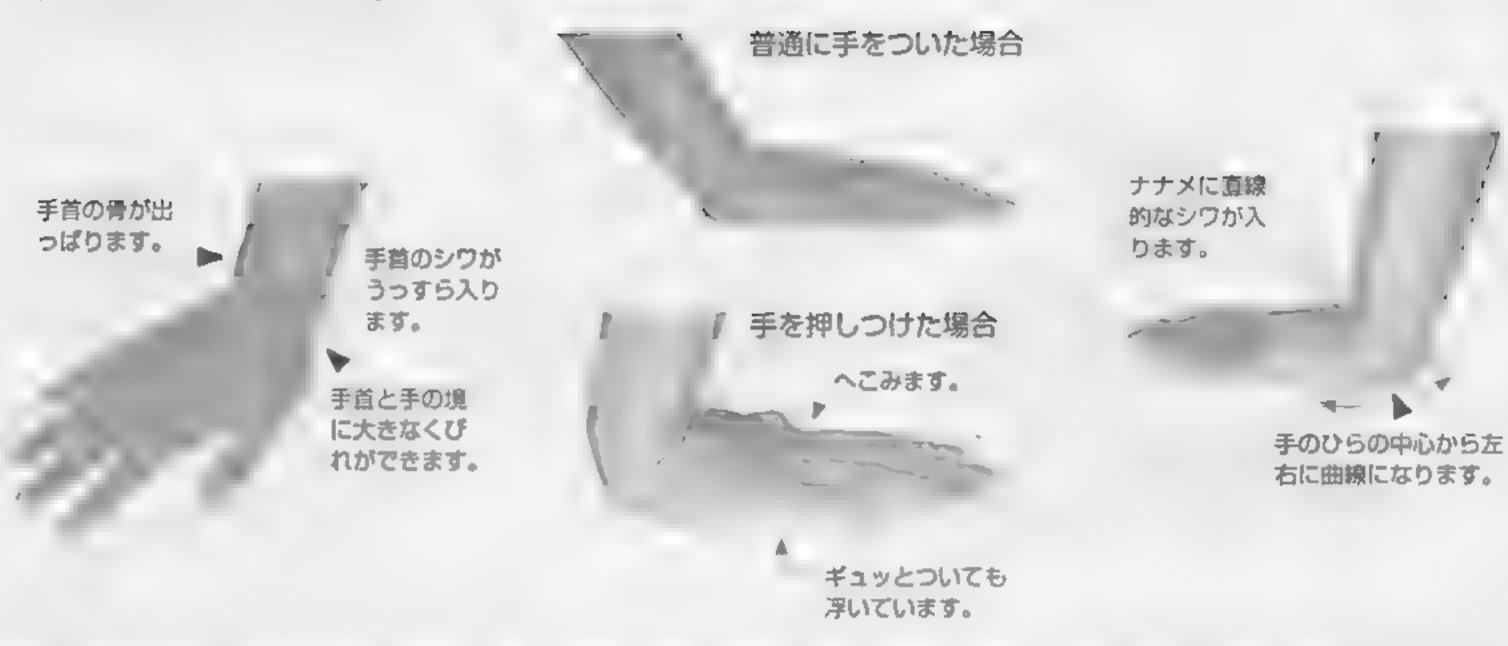
指のつけ根のシワで手の厚みや指の立体感が生まれます。シワの方向や流れに注目しましょう。



作画のポイント



テーブルについた手

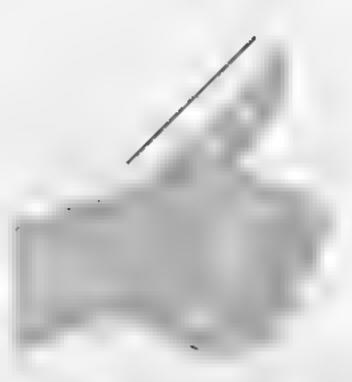




突き出された手



親指の腹の根もとにできるカゲ。手の厚みが出ます。

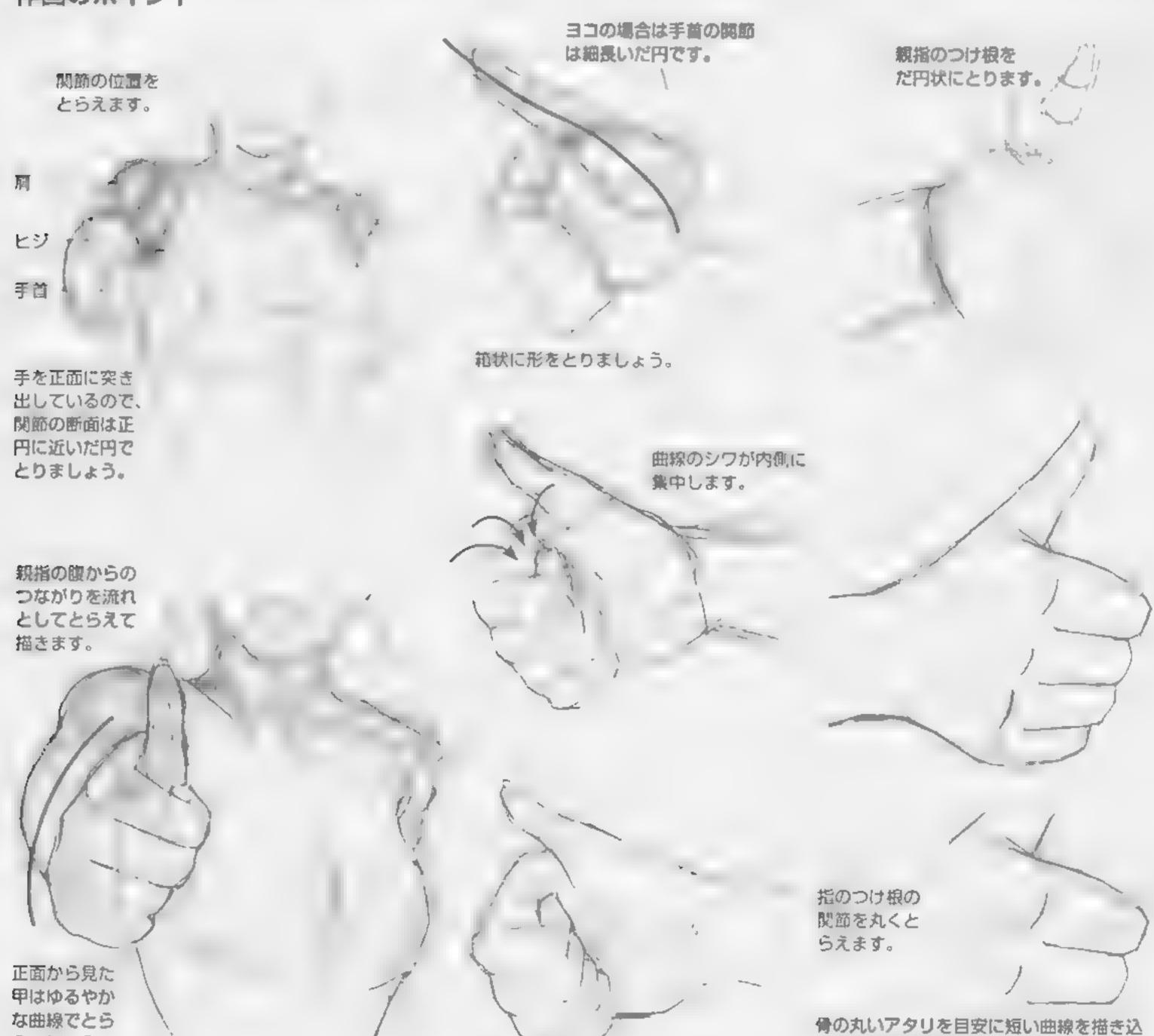


握りこむ指に力が集中するので、 親指には必要以上の力が入らず、 まっすぐのラインになります。

み、甲と指の面をはっきりさせましょう。

観察のポイント

作画のポイント



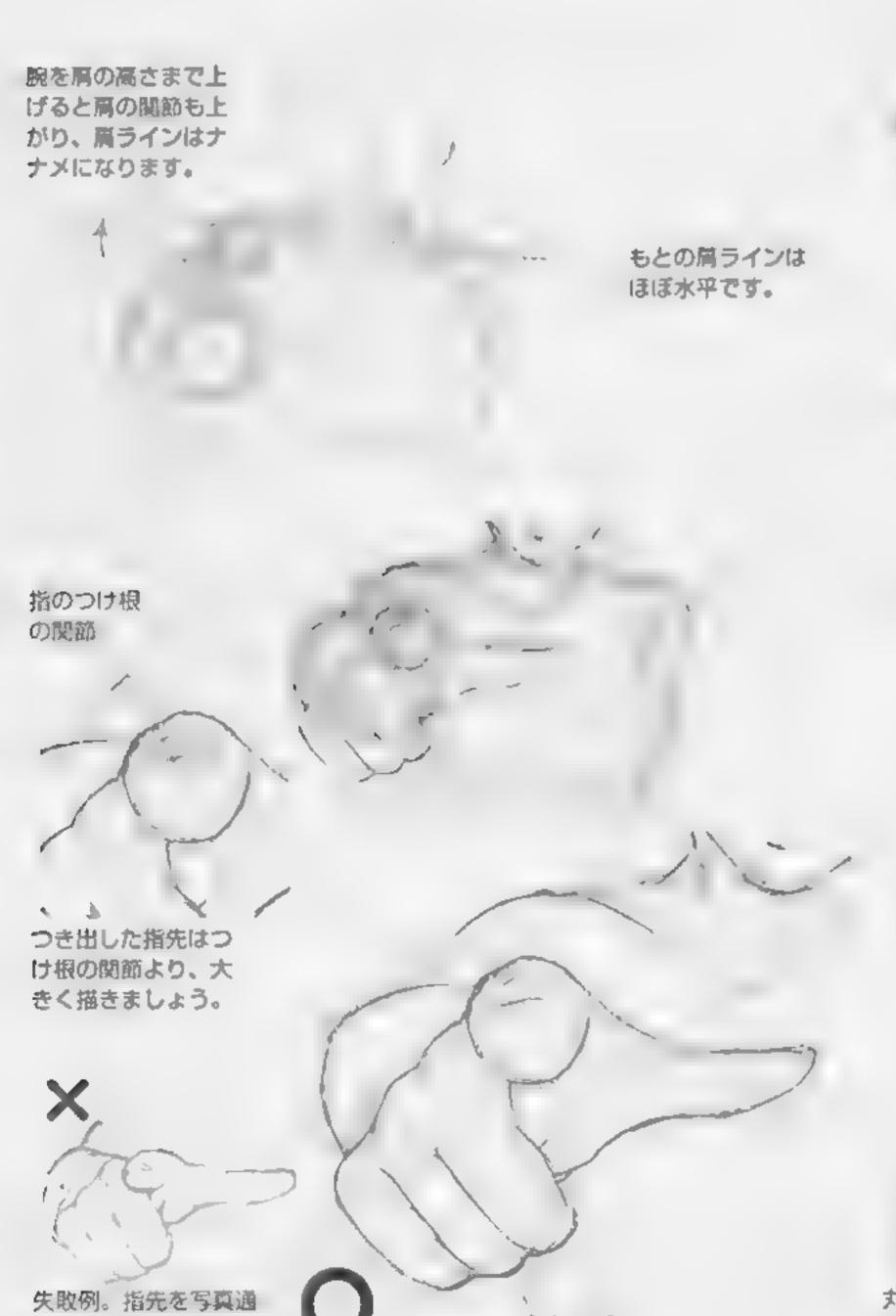
えましょう。



手のひらが曲げらてるのでシワが 太くナナメにはいります。

と力が入り、親指は弓な りに反ります。 先細りです 指の設例はしなや かなS字状のライ ンです。

人差し指をピンと伸ばす

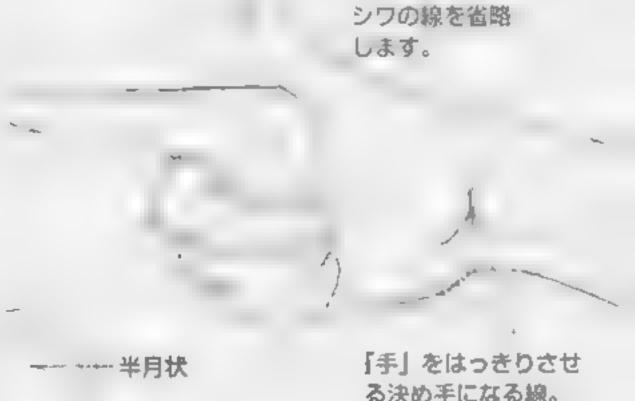


りにとらえたもの。

関節を大づかみに とらえます。 ① 親指の腹から 親指のライン 2、単骨~人差し指 のライン



手のボーズをとらえるのに有効な3つの ライン。3つのラインにそった「かたまり」 としてとらえましょう。



る決め手になる線。 丸

丸に半月状のツメを描くと 正面から見た指になります。





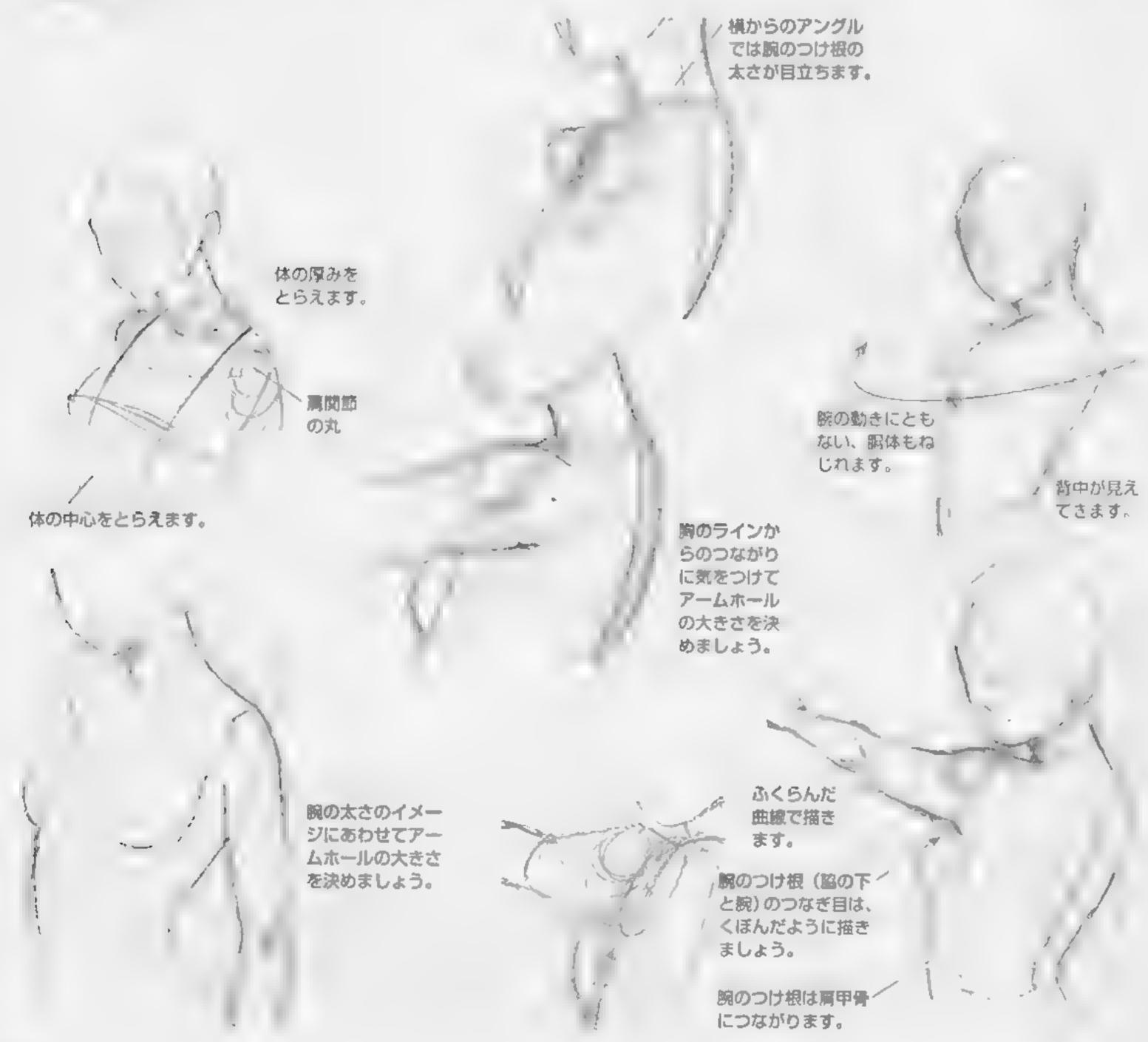


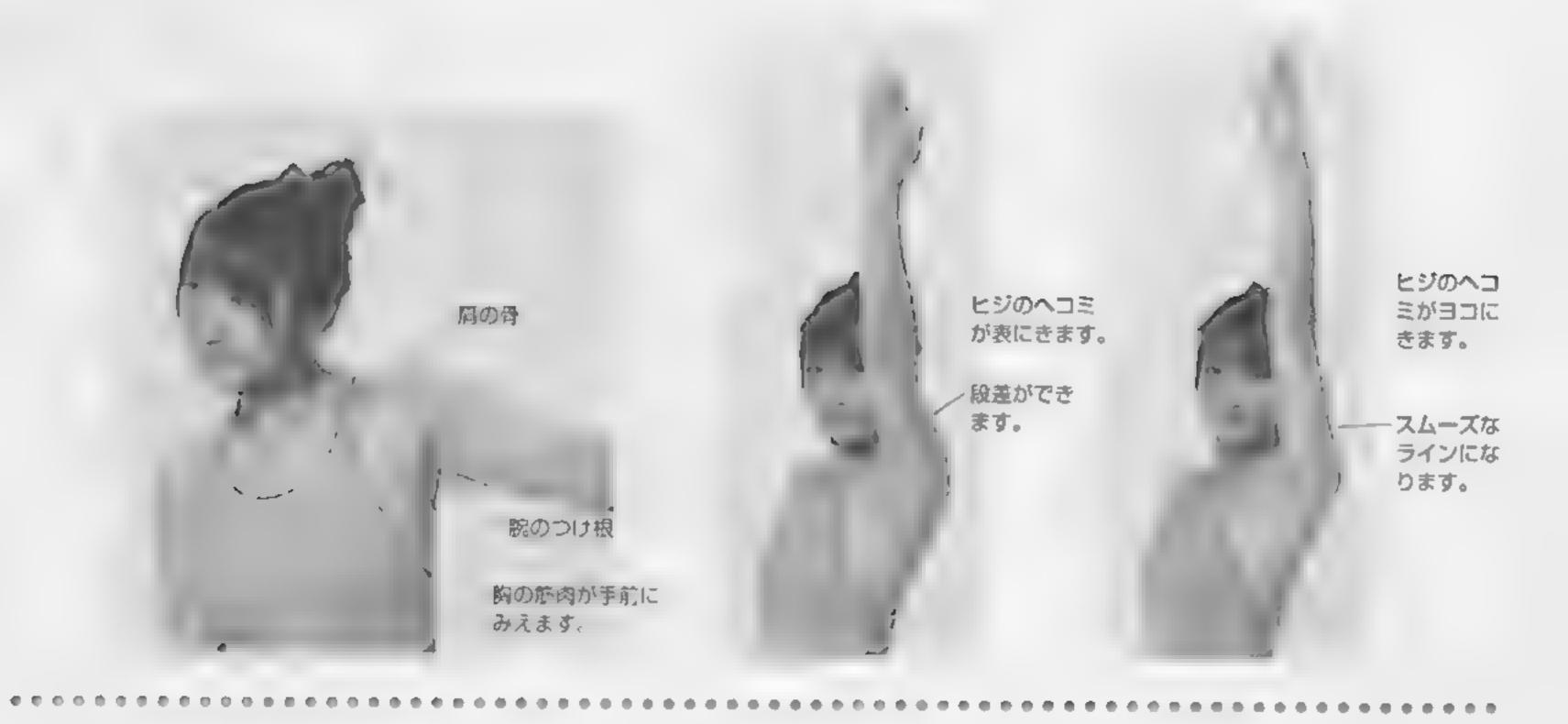
肩と腕の動き

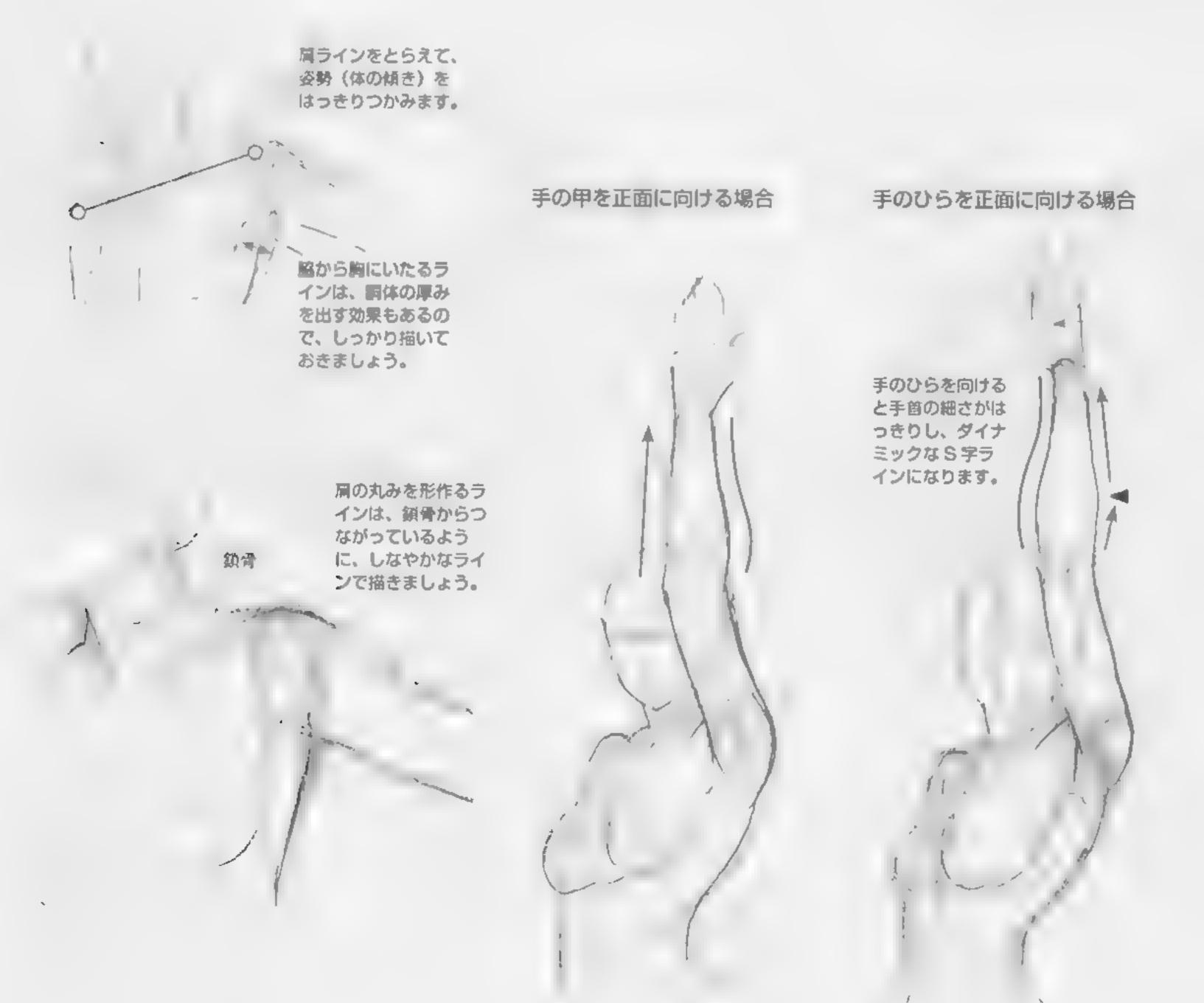


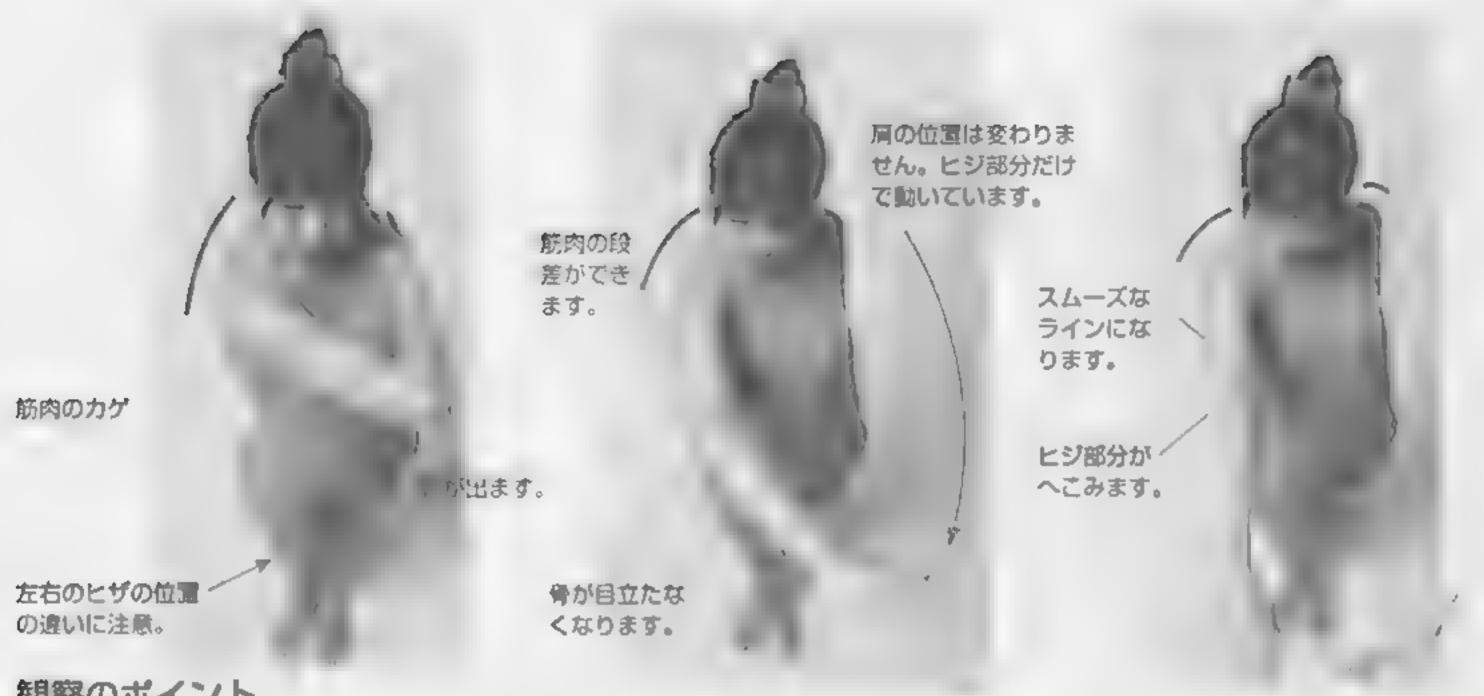
観察のポイント

作画のポイント





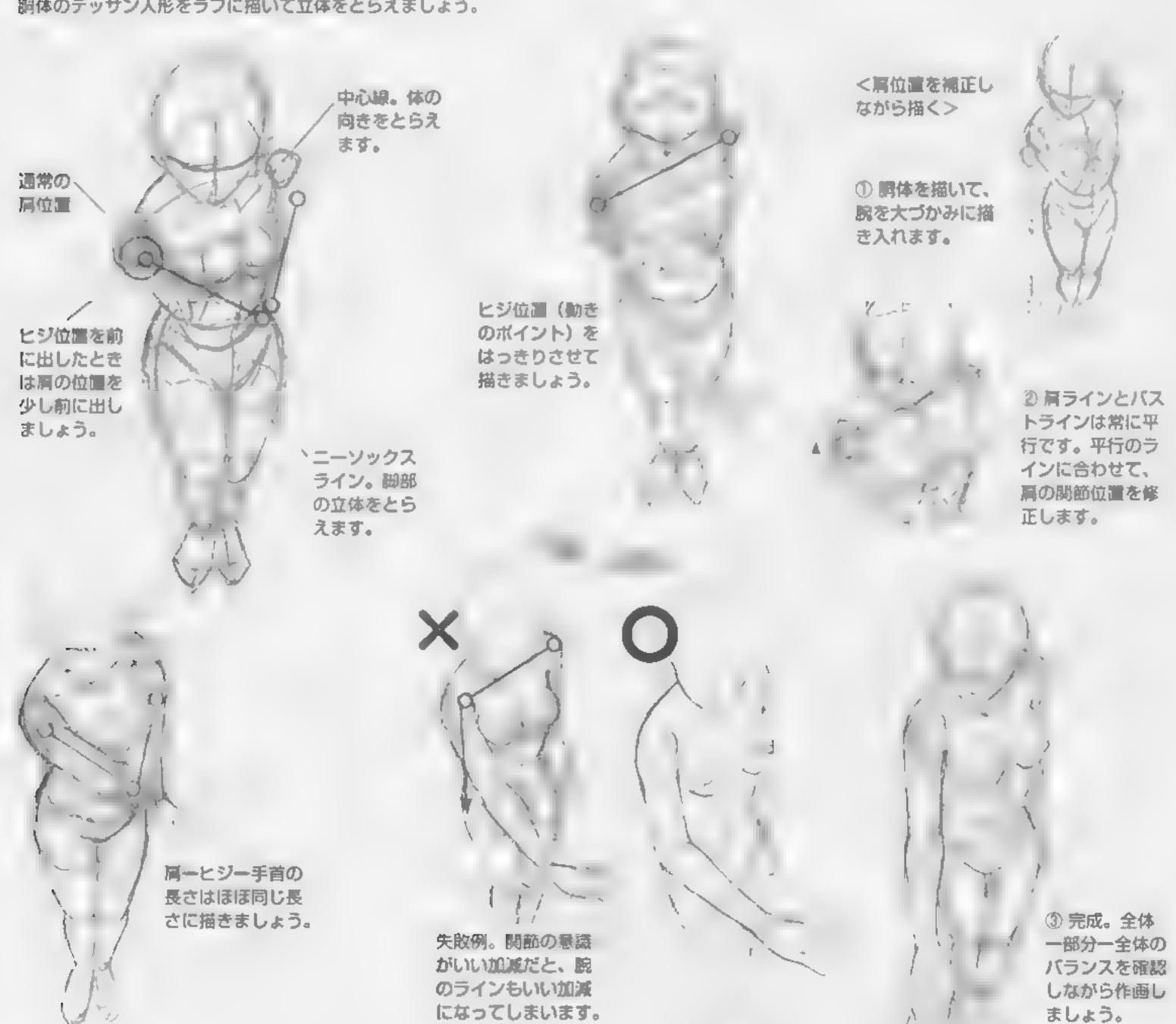




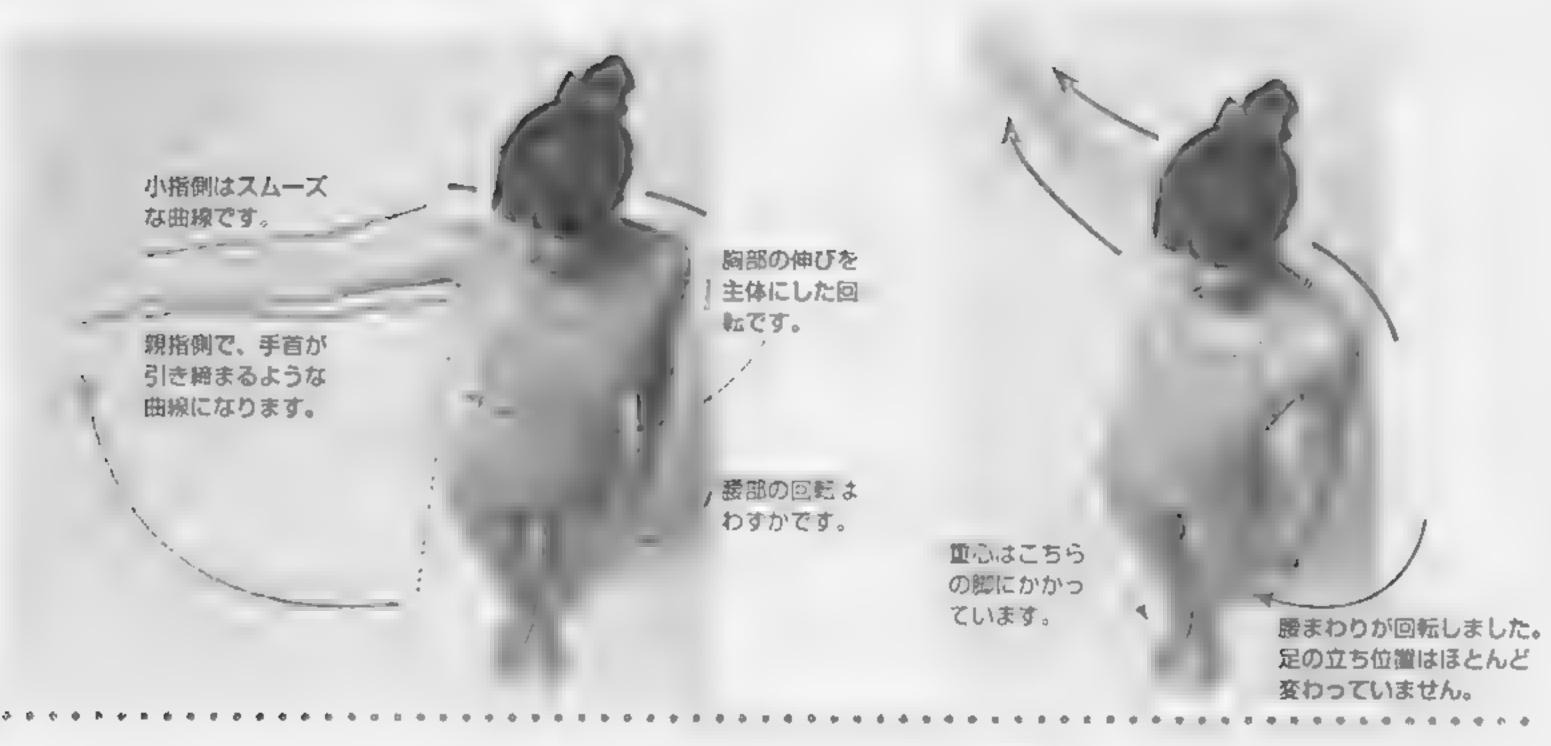
観察のポイント

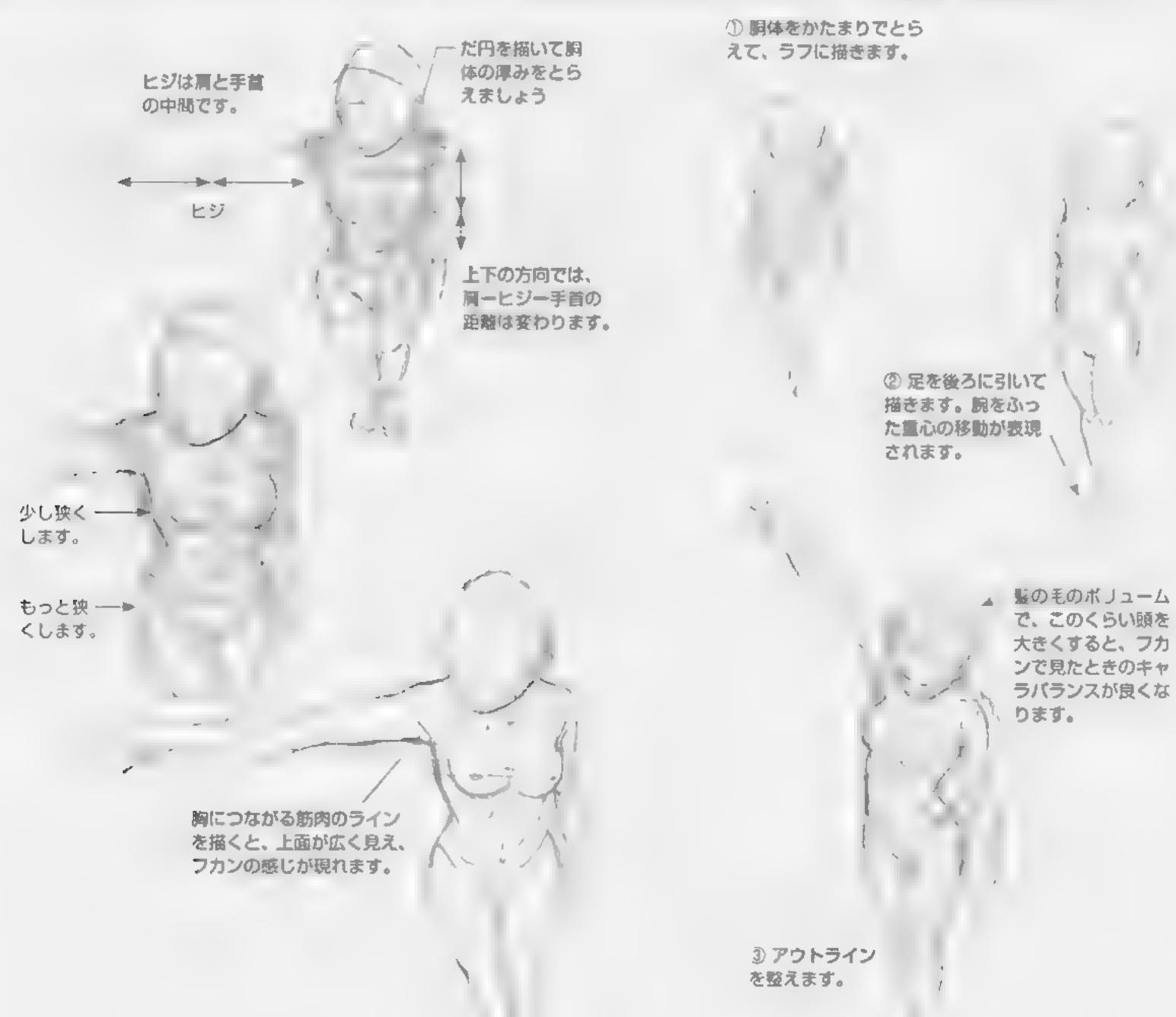
作画のポイント

胴体のデッサン人形をラフに描いて立体をとらえましょう。



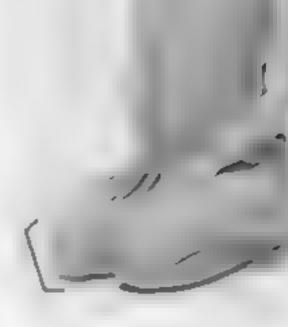
/ 1





座るポーズ





なります。





フラットに すると力の 入った感じ が出ます。



ヒザの先はと がったイメー ジで描きます。



第3章

なんでもデンスの用編

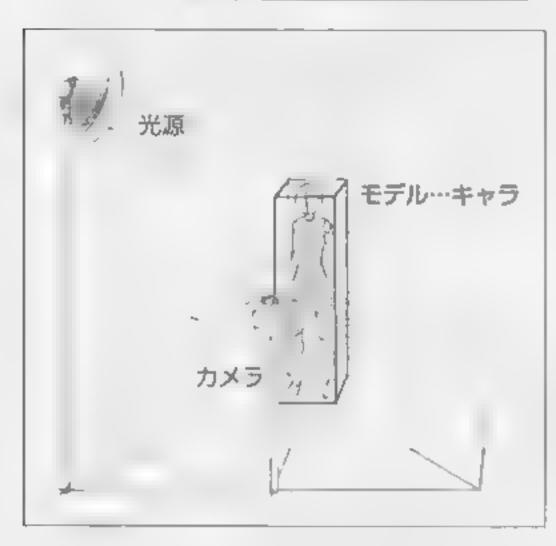


光とカゲによるデフォルメ

立体には光源の位置により、さまざまなカゲができます。 キャラにカゲをつける効果・演出表現を学びましょう。

顔にカゲをつけよう

カゲの基本…光源を決める



キャラの前方、斜め 上に光源を設定して、 正面からカメラで撮 ってみましょう。

顔にカゲをつけることで顔の立体感がはっきりします。 また、迫力を出したり、存在感のあるムードを演出する ことができるようになります。



光に照らされてい る部分と、カゲが できる部分が生ま れます。



キャラのかわり にボールがあっ た場合。

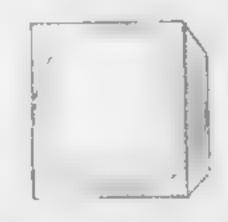
カゲによって立体感が生まれます



りんかく線だけの四角や丸には立体 感を訴える力はほとんどありません。



側面側にカゲをつけると、立体感が 生まれます。



球の場合、カゲの位置は箱の 中に入れて考えましょう。

● 代表的なカゲ表現







後ろから

● カゲの境目



強い光に照らされると、 光の当たっている部分と カゲの部分の境目がはっ きりします。



弱い光に照らされると、 境目はぼやけます。



球のカゲの境目 が直線になるこ とはありません。

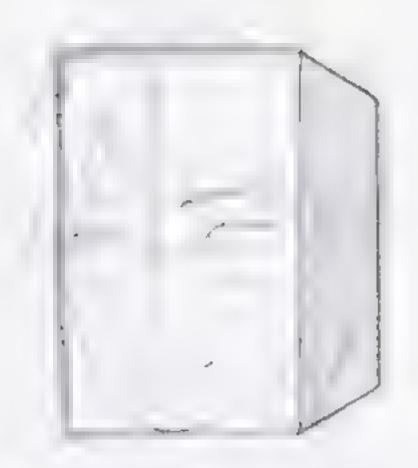
顔カゲをつけてみよう



基本形



箱で囲んでみましょう。側面 (側頭部) がはっきりします。



側面にカゲをつけます。光源を決めてカゲをつける のが基本ですが、最初はカゲのつけやすい面をとら えて、あとから光源を設定しても構いません。

● 演出としてよく用いられる代表的な顔力ゲ



ちょっと 後方



#30 からの 近い光

目の下の部分は高くなっているので 光が当たります。







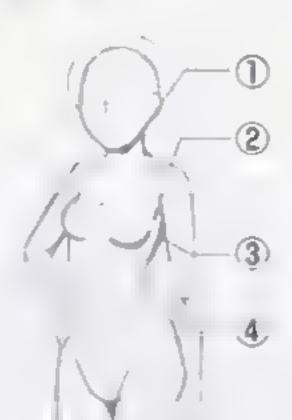
キャラの左

光とカゲを演出しよう

全身にできるカゲの基準











一般に、①アゴ下、②胸の 下、3 ワキの下、4 ヒジ、 5般、⑥ヒザ下…6か所を ちょっと漏くするだけで立 体感が出ます。

6

立体感の強調。側面にカゲができるように、 光を設定します。

顔にできるカゲの基準し



単純なエリア分け 天使の輸 四方の光が 反射してで きる光

やや凝ったエリア分け

丸みにそった ツヤ感の強調

髪の毛の流れをていねいに 描いたときに効果的な表現

アゴの下

- ・目のくぼみ部分は、まぶたの上にグラデーション のトーンを貼るなどをして、おもにシャドウの効果 を出したいときに用います。
- ・鼻の下は鼻の穴を「点」で描いて、カゲ表現の代 わりにすることが多いです。



アップのときには、目に 落ちるまぶたのカゲも表 現しましょう。

キャラカゲの演出)

光とカゲのコントラストによる立体感を強調する演出



雰囲気を強調する下からの光による演出





効果があります。

怖いイメージを演出するの によく用います。



逆光による演出





目以外をほとんど無くします。目が光っているように 見える技法で、ロングのシ 一ンで良く用います。



不気味さより存在感がアップします。



表情に迫力を出したいときは 腱を描き込みます。

床に落ちるカゲの演出



ナナメの斜線で描くカゲ…光の方向を表 現します。 複数のライトを想定した力が表現。光が後方(右、 ま後ろ、左)からきているという設定で、舞台 上にいるときや夜道などで用います。



● 人物の形のカゲを斜線で描くタイプ

動いている部分を斜線で描きます。高速で描きます。高速で動いているものを 撮ったときにできる、 写真のブレを演出します。



● キャラのシルエットを カゲにするタイプ



人の形に落ちる力ゲを、動いてきた 方向に向かって斜線で描きます。 キャラのシルエットを 斜線で表現します。怪 しい動きの表現や高速 の移動表現に用います。

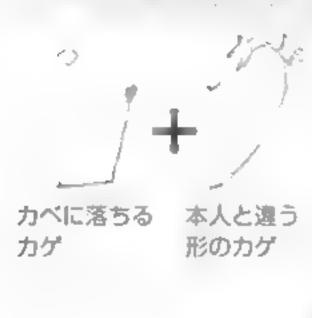


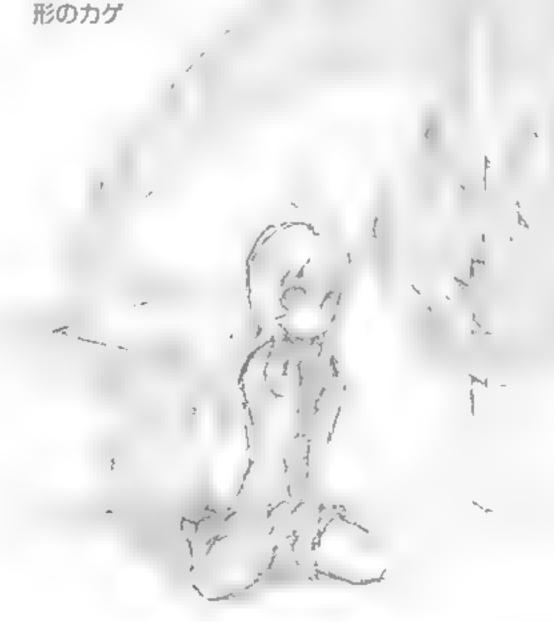
非日常的空間の演出

オカルトやファンタジー世界 の表現、演出に用います。



体の表面に現れた筋肉や骨格の カゲをタッチや斜線で描きます。





カゲが人物にしっかりくっついているのがポイントです。

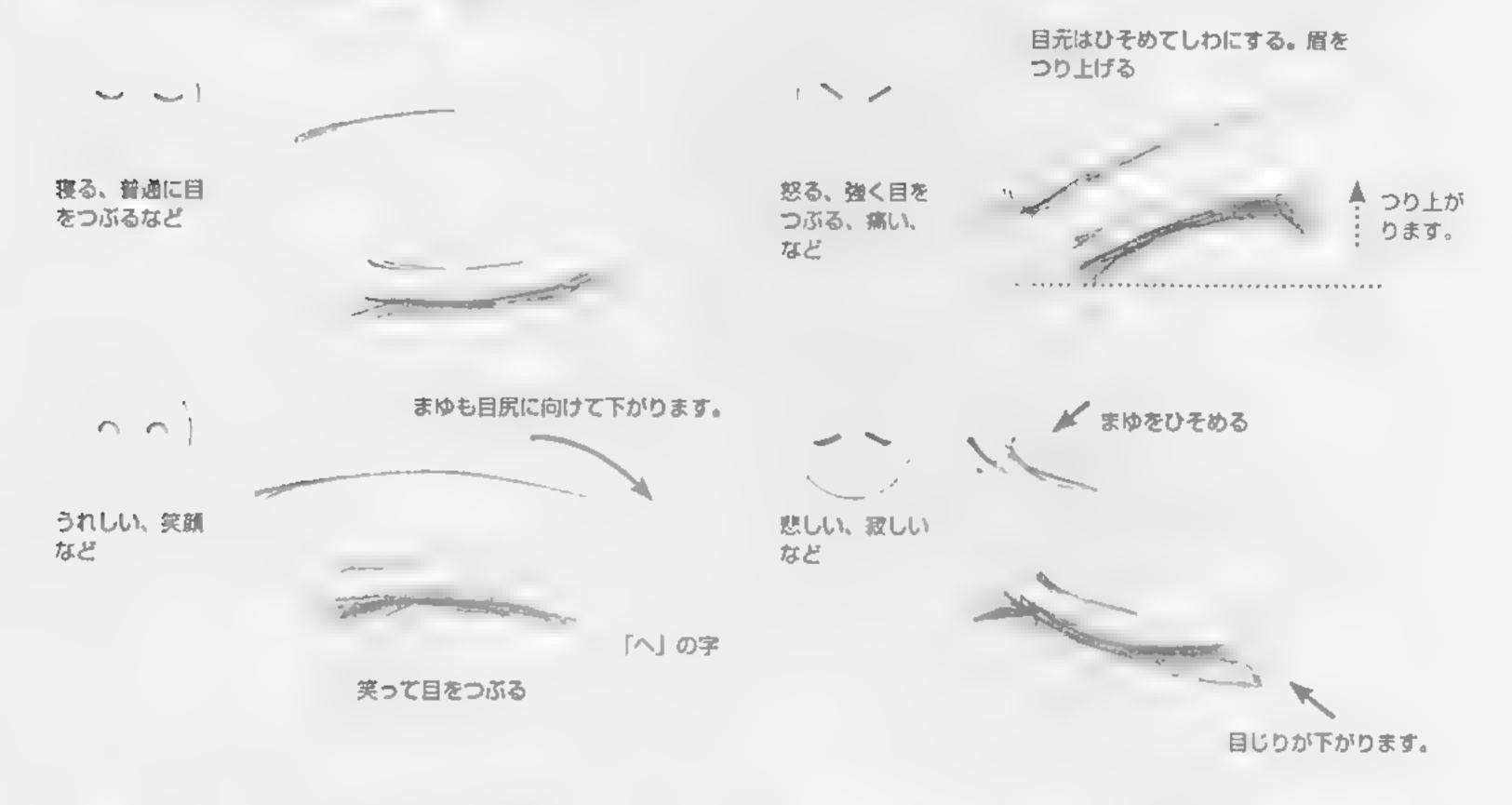
感情マークを使うデフォルメ表現

「記号表現」といわれる表現法です。

感情マークの基本

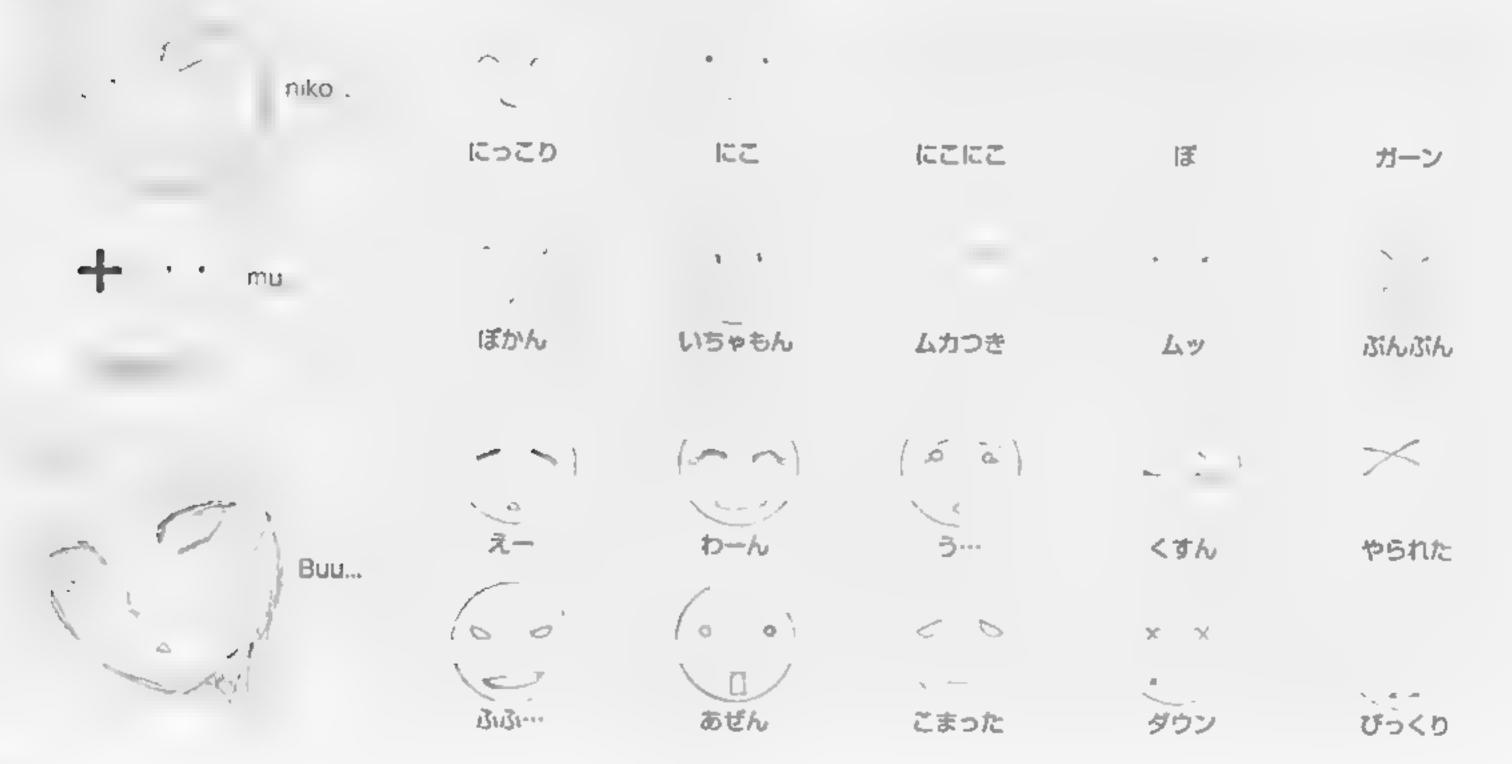
人間の顔のパーツの形や動きをもとにしています

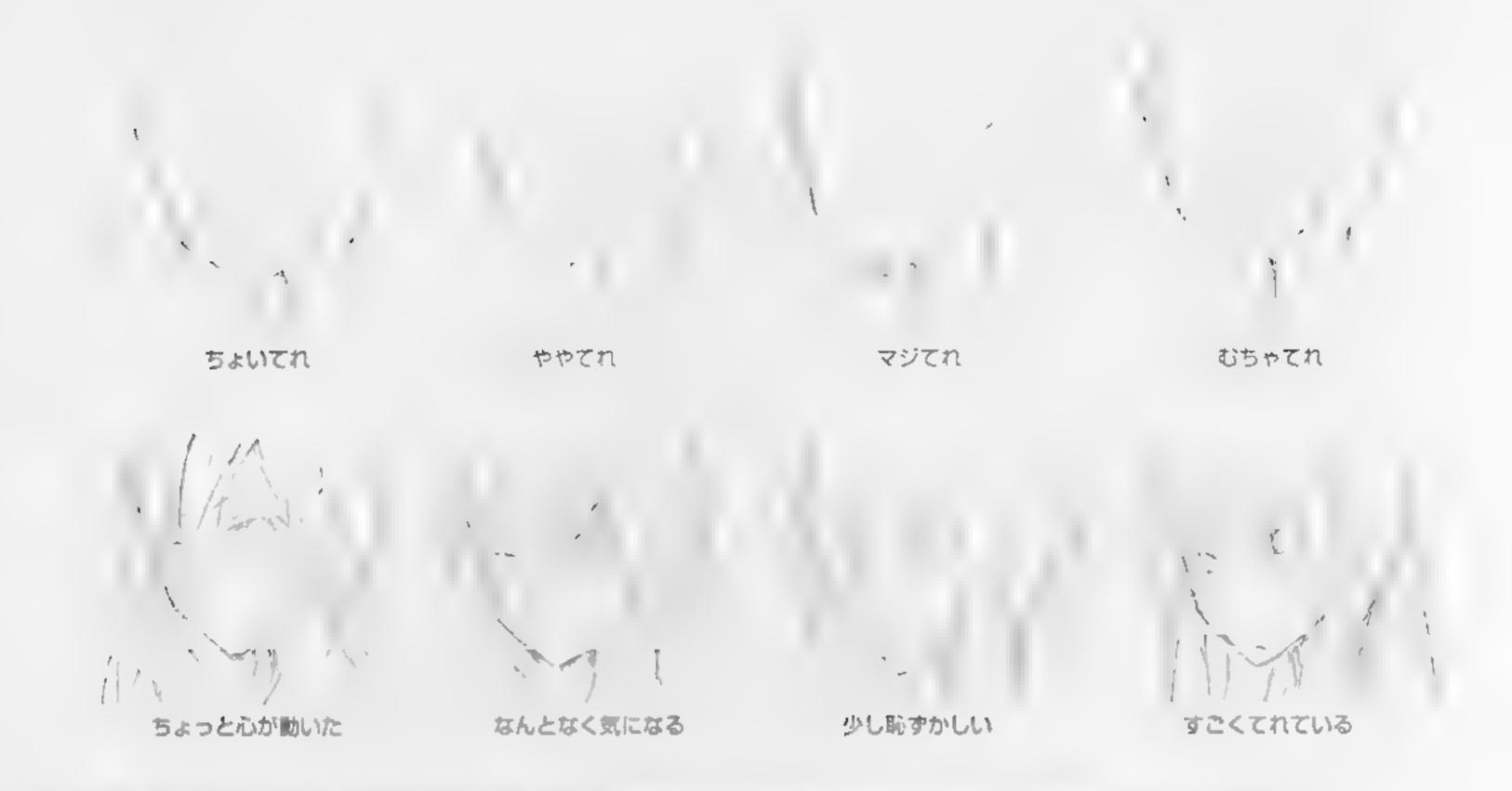
● つぶった目とまゆ表現(形)のいろいろ

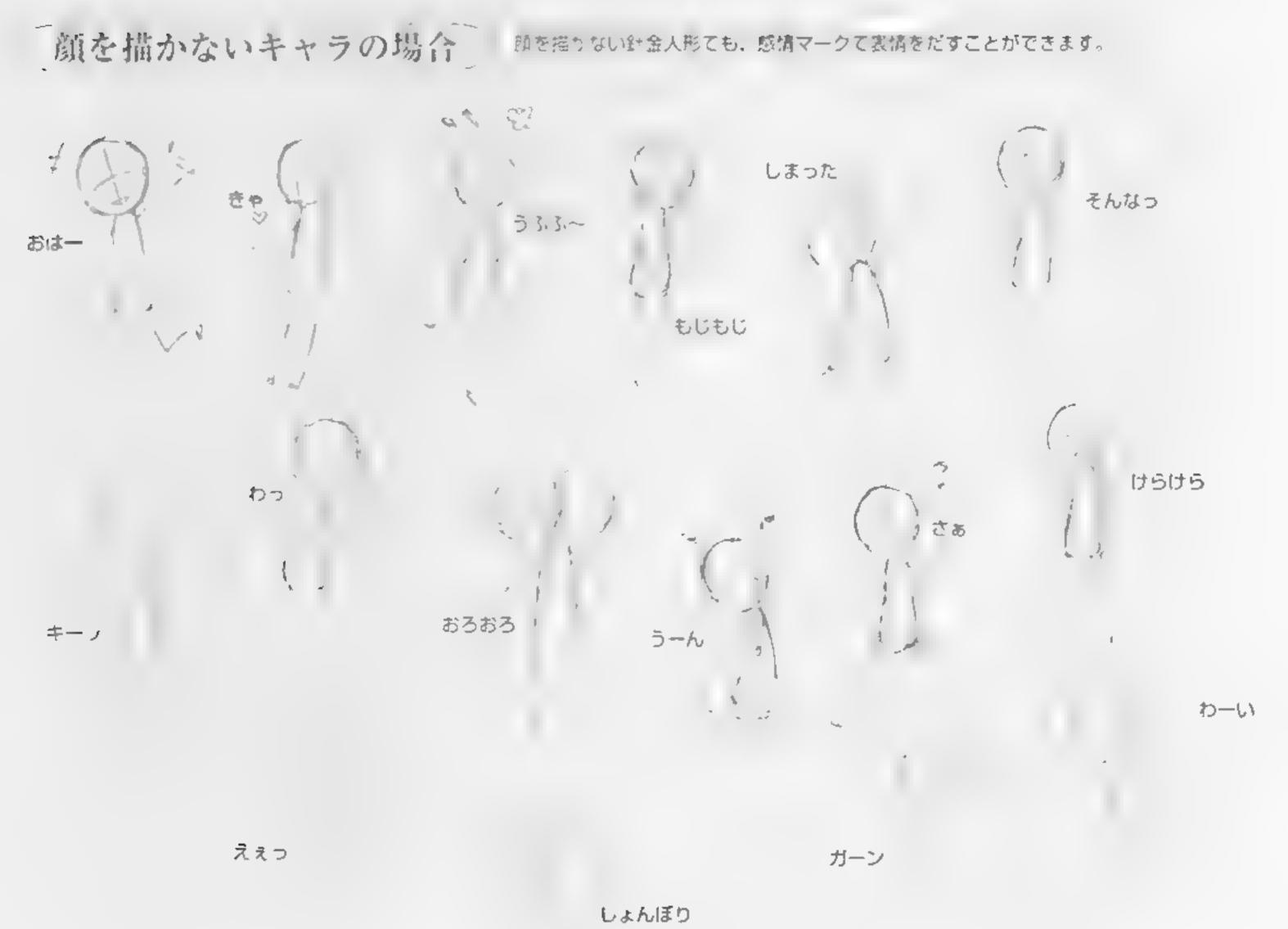


● まゆ、目、口で作れる二十面相

まゆ、目、口 各々に ×ーなどたくさんの形があり、そのたくさんの形の 組み合わせの数だけ、表情が作り出せます。パーツ同士の距離も重要です。







レンズを通して得られる空間のゆがみ を意識した強調表現を学びましょう

望遠効果と広角効果

カメラのレンズによって標準・望遠・広角の3つの画像タイプがありますが、作画は通常は望遠ふう、特殊効果に広角ふうに描かれます。



望遠レンズ…ゆがみが少なく、 「普通に見た感じ」のものにな ります。遠近感があまりないの が特徴です。



広角レンズ…ゆがみが大きく。 「奥行き感が強調された感じ」 のものになります。遠近感も強調されます。



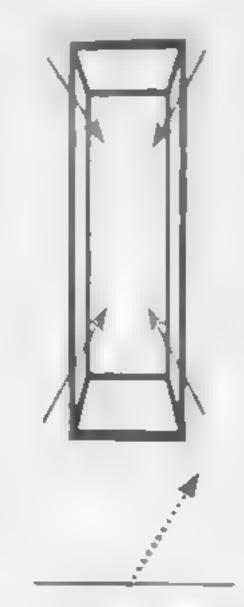
標準レンズ…ほどほどに遠近感があり、ほどほどにゆがんでいます。 通常のカメラでとったものはほと んどこのタイプなので、自然に見 えるように作画するときには、補 正が必要です。

四角い枠組みを撮ってみたう





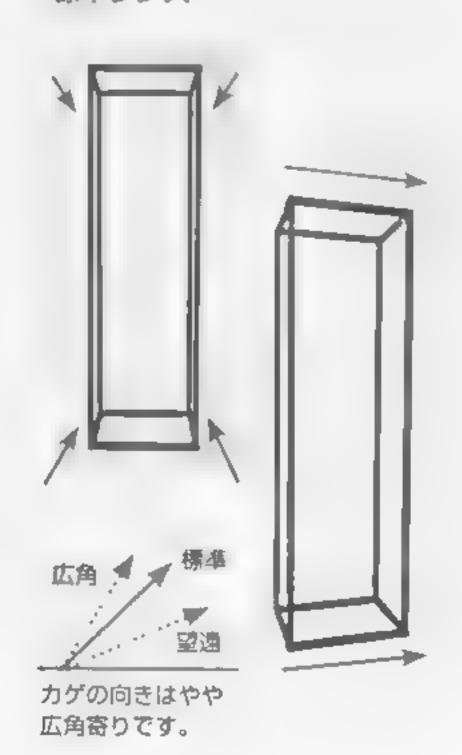
広角レンズ



カゲの向きは急にな ります。 画面が大き くゆがみます。

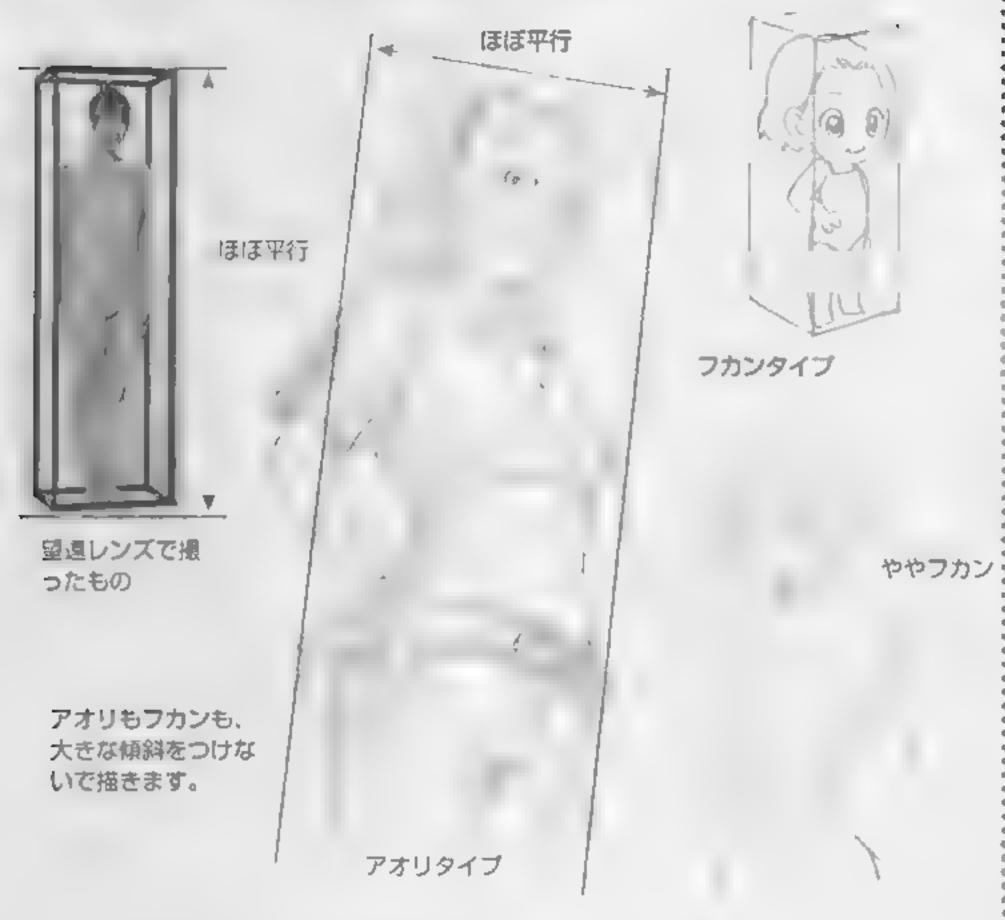


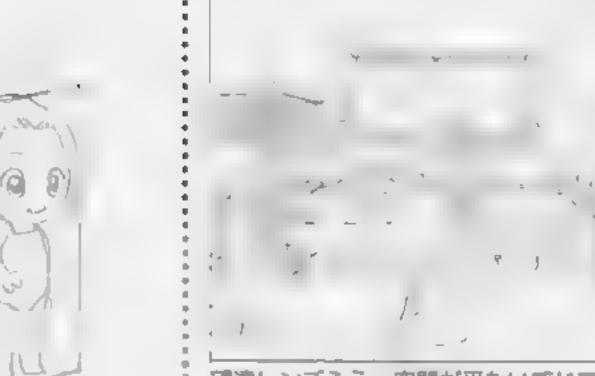
標準レンズ



作画に生かす実際を見てみよう

● 望遠効果…遠近感を強調しない演出





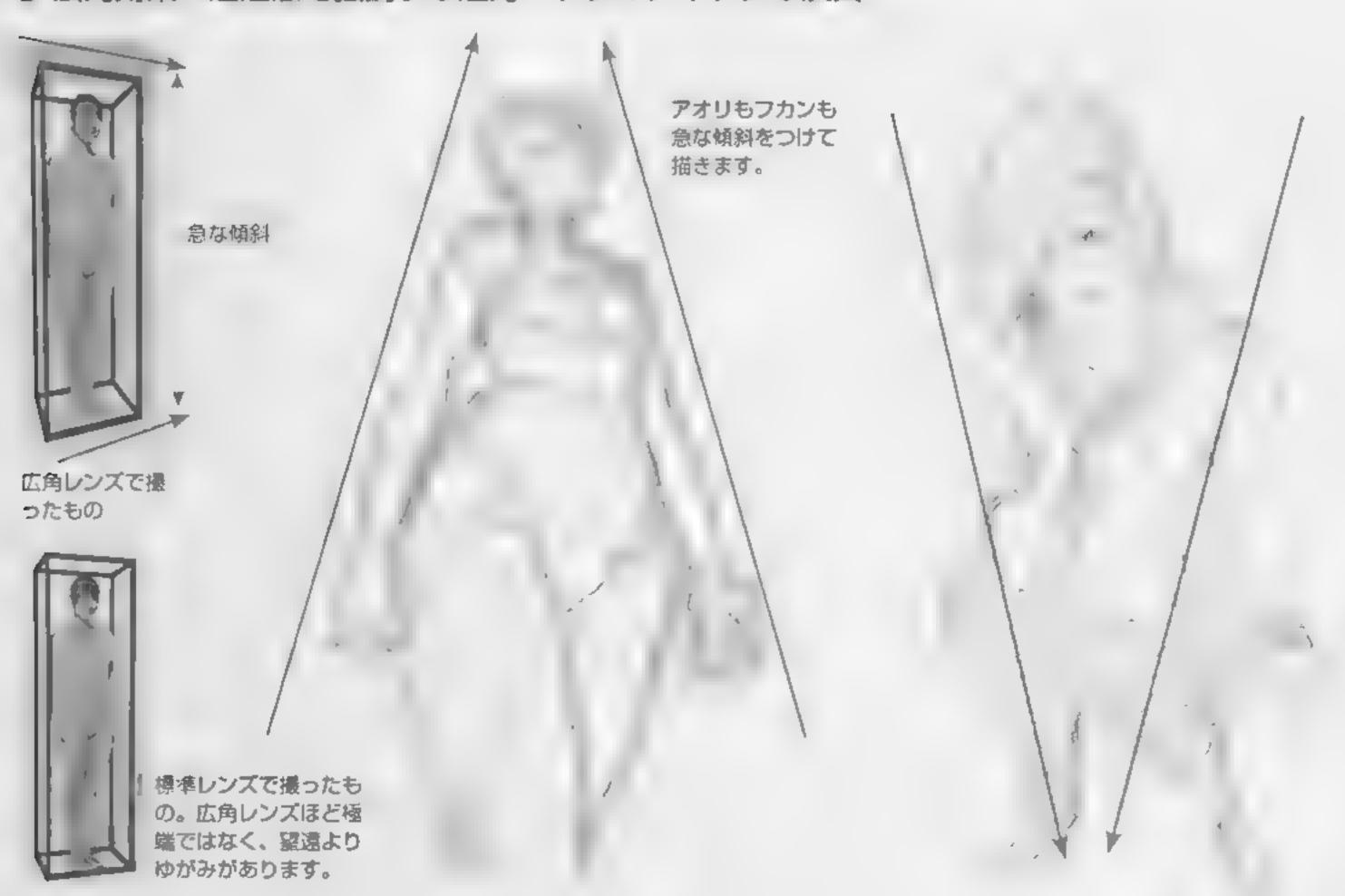
室内の作画

望遠レンズふう。空間が平たい感じで、ものと ものとの距離感がはっきりしません。

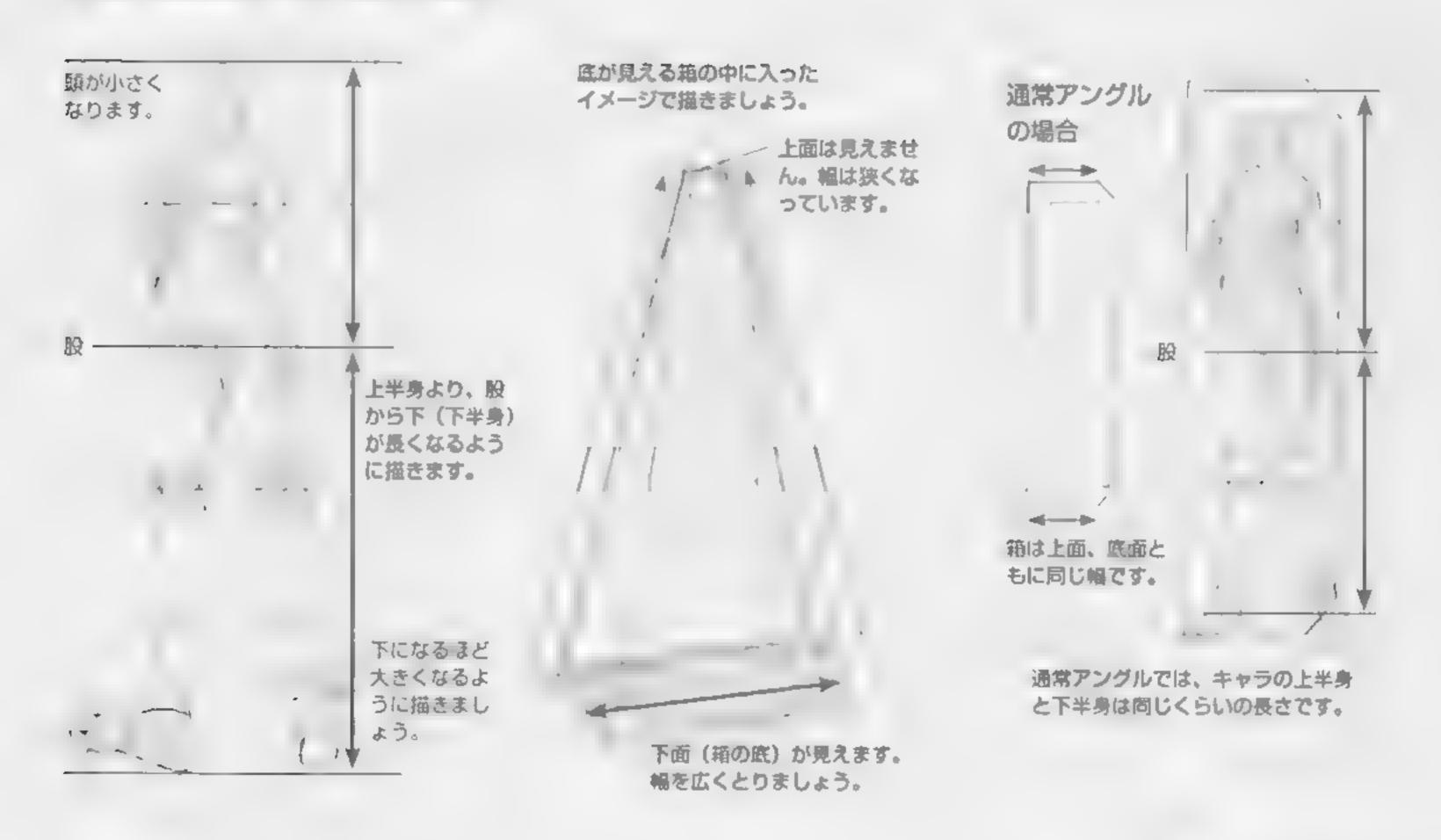


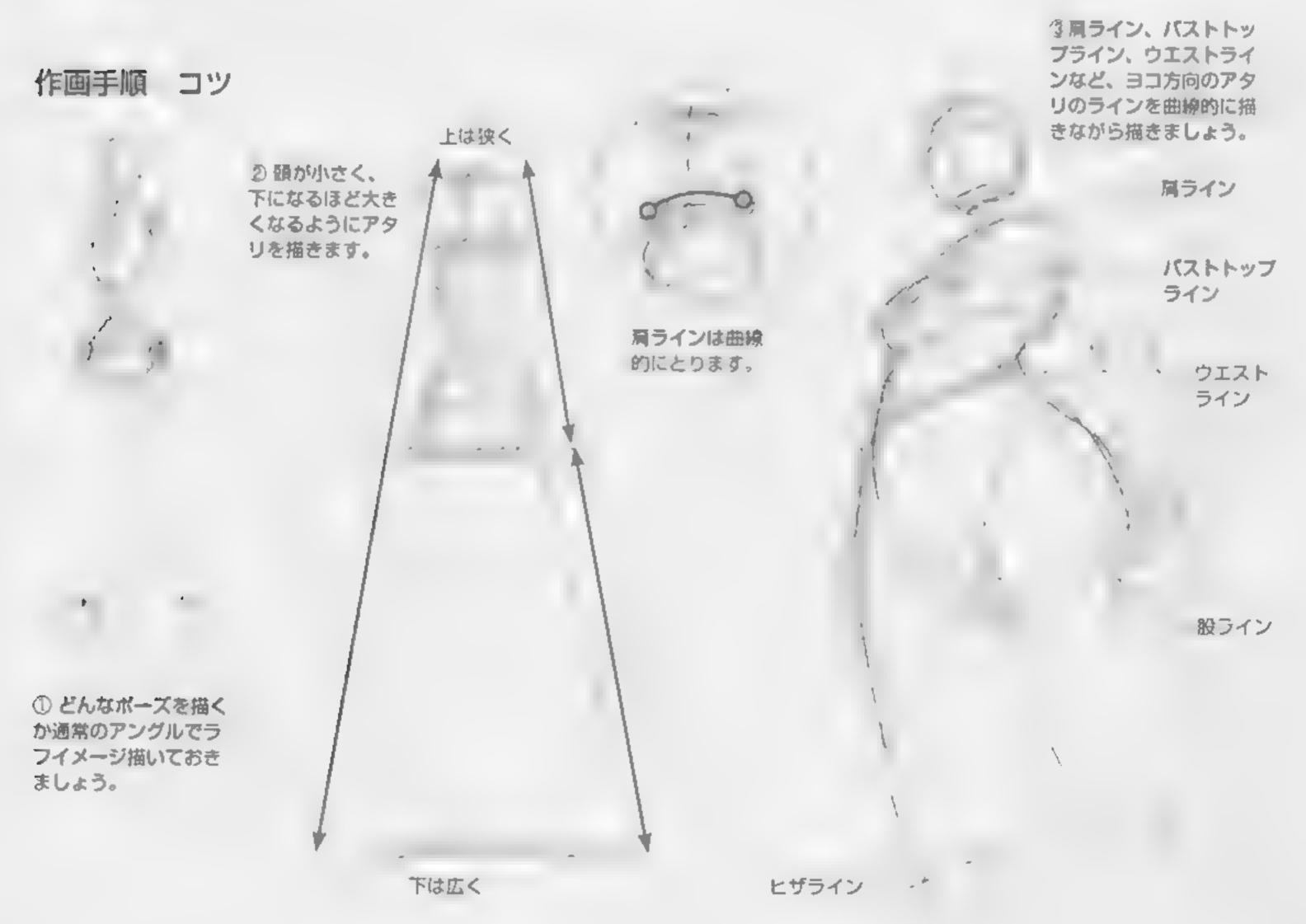
広角レンズふう。空間が飛び出してくる感じで、ものとものとの距離感が強調されます。

● 広角効果…遠近感を強調する迫力・ドラマティックな演出



アオリ効果…迫力







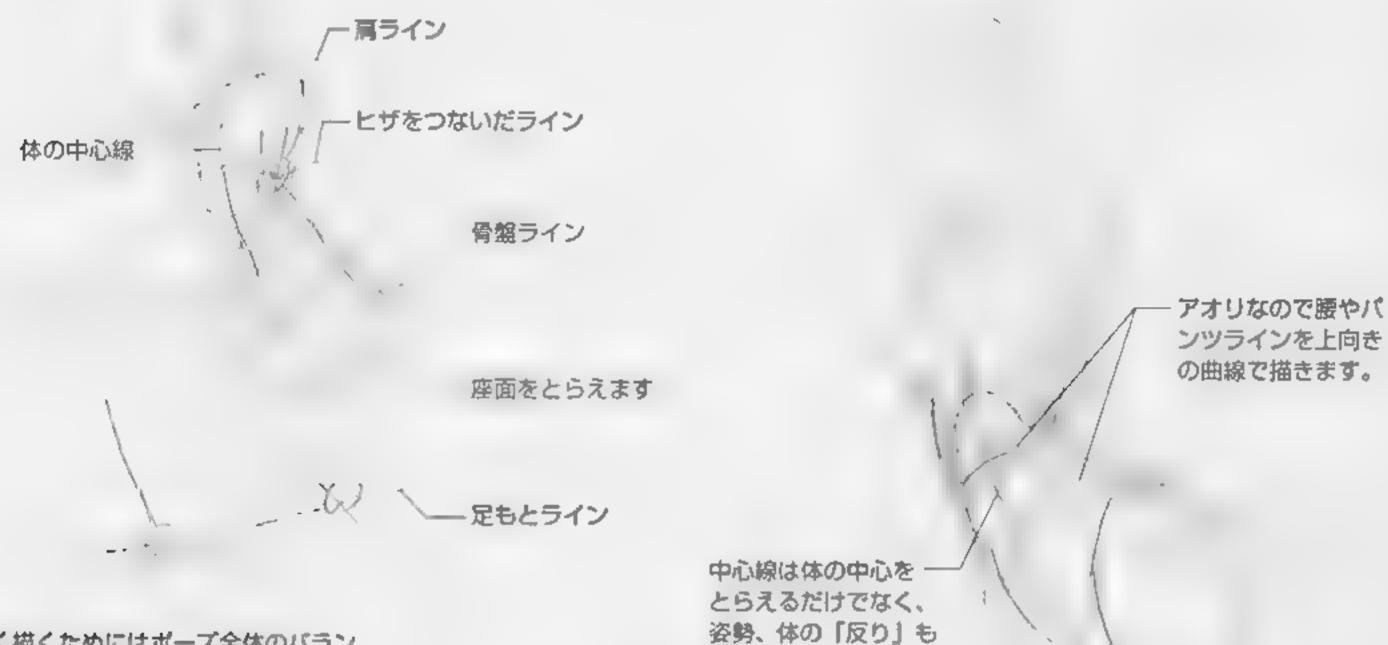
座るキャラを見上げる

急なパースをつけると顔が小さくなり、キャラが目立たなくなりやすいです。アオリのアングルでとらえつつ、体に極端なパースのかからない作画をみてみましょう。

(1) 骨格のアタリを描く

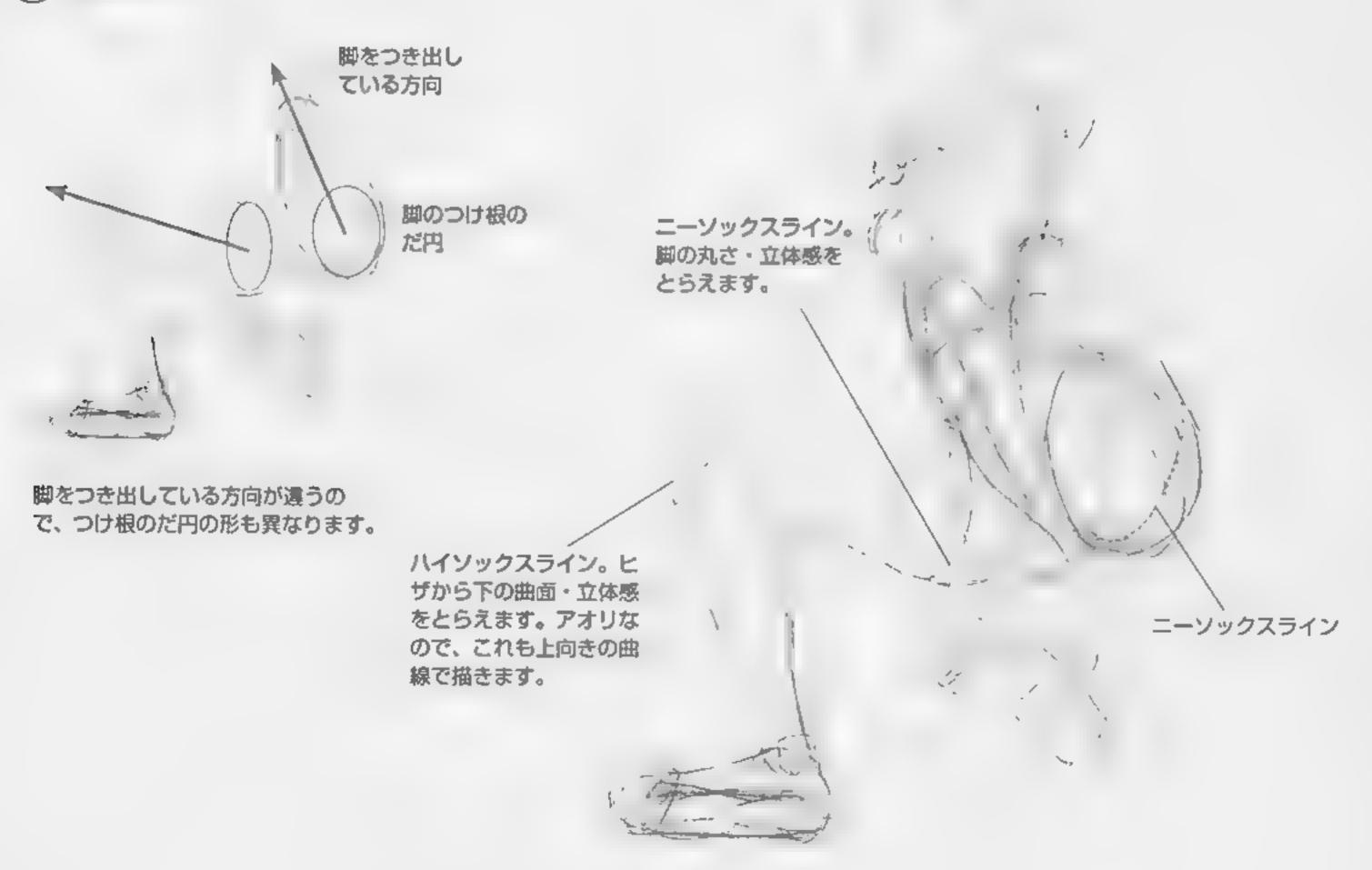
2 頭部と胴体部分を描く

表現します。



パランス良く描くためにはポーズ全体のパランスをとらえる必要があります。体の中心線と、 ヨコ方向の目安の線をしっかりとりましょう。

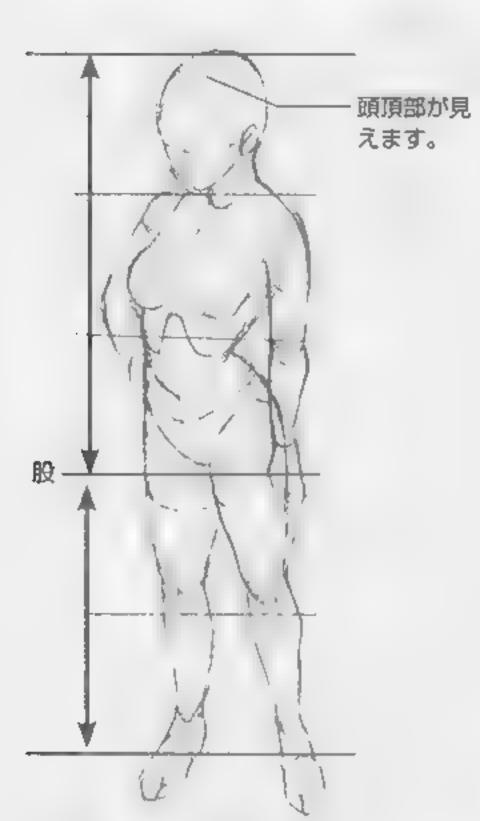
3 脚部を描く



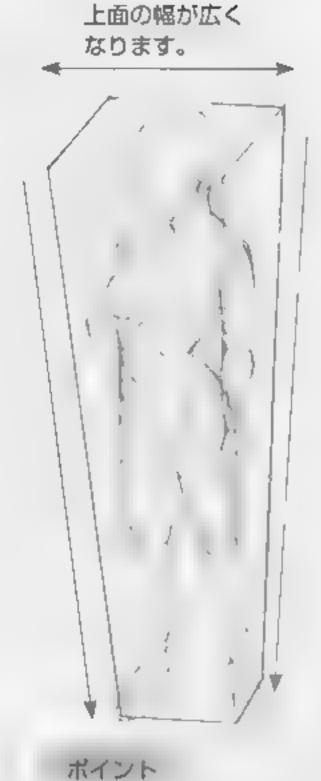


フカン効果…伝達

状況を伝えるのに効果的な構図です。階段やビルの上 など、高いところから見下ろしたキャラ描きましょう。



股から上(上半身)が長く、 また下になるほど小さくなる ように描きます。

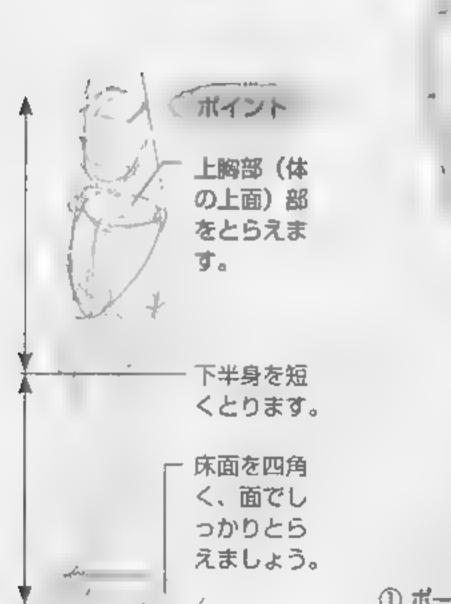


体のヨコ方向の目安の 線はすべて下向きのカ ーブになります。

歩くキャラを見下ろす

● 作画の手順

頭を少し大きめに イ 描きましょう。



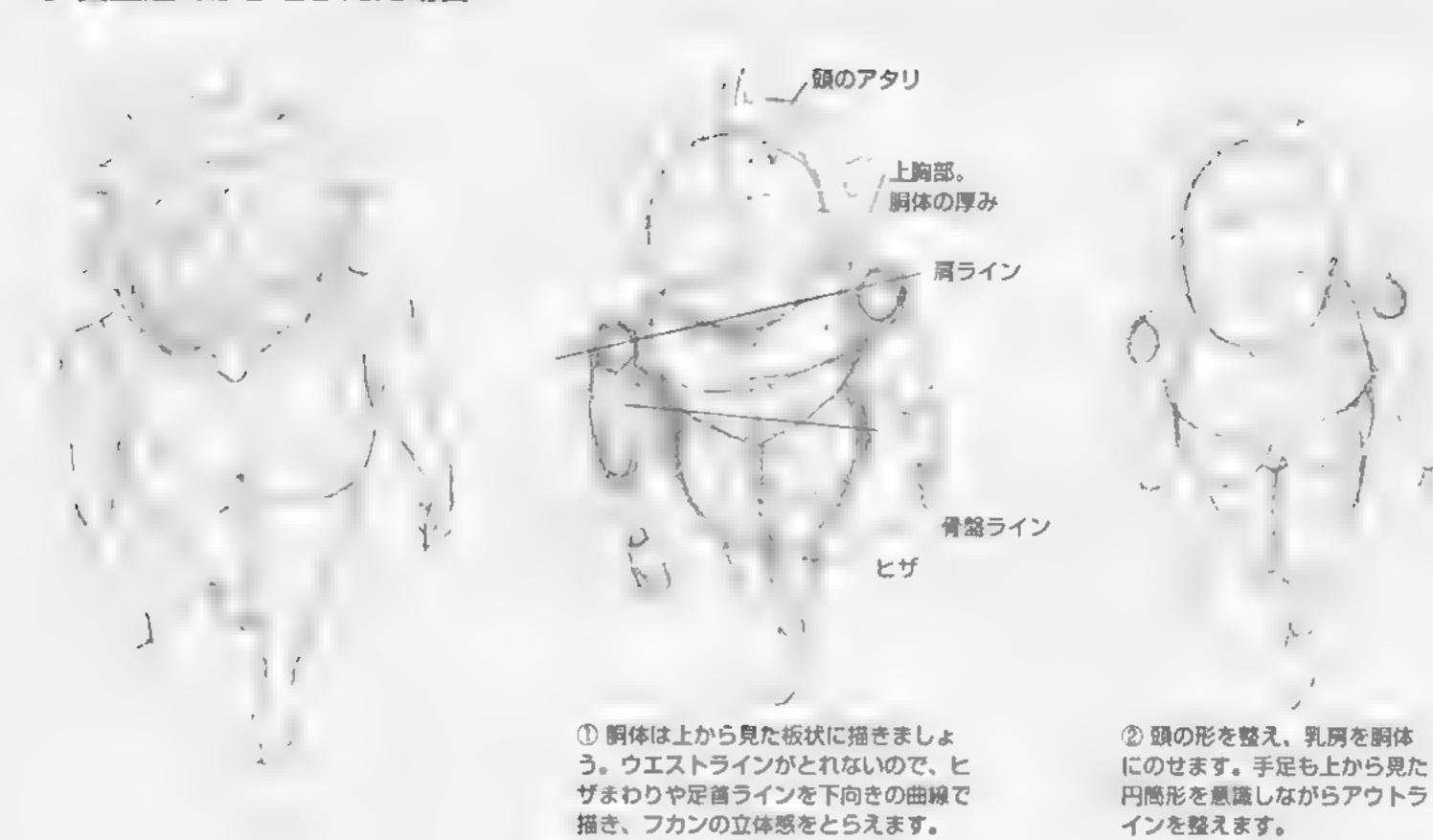
① ポーズのイメージ ラフを描きます。



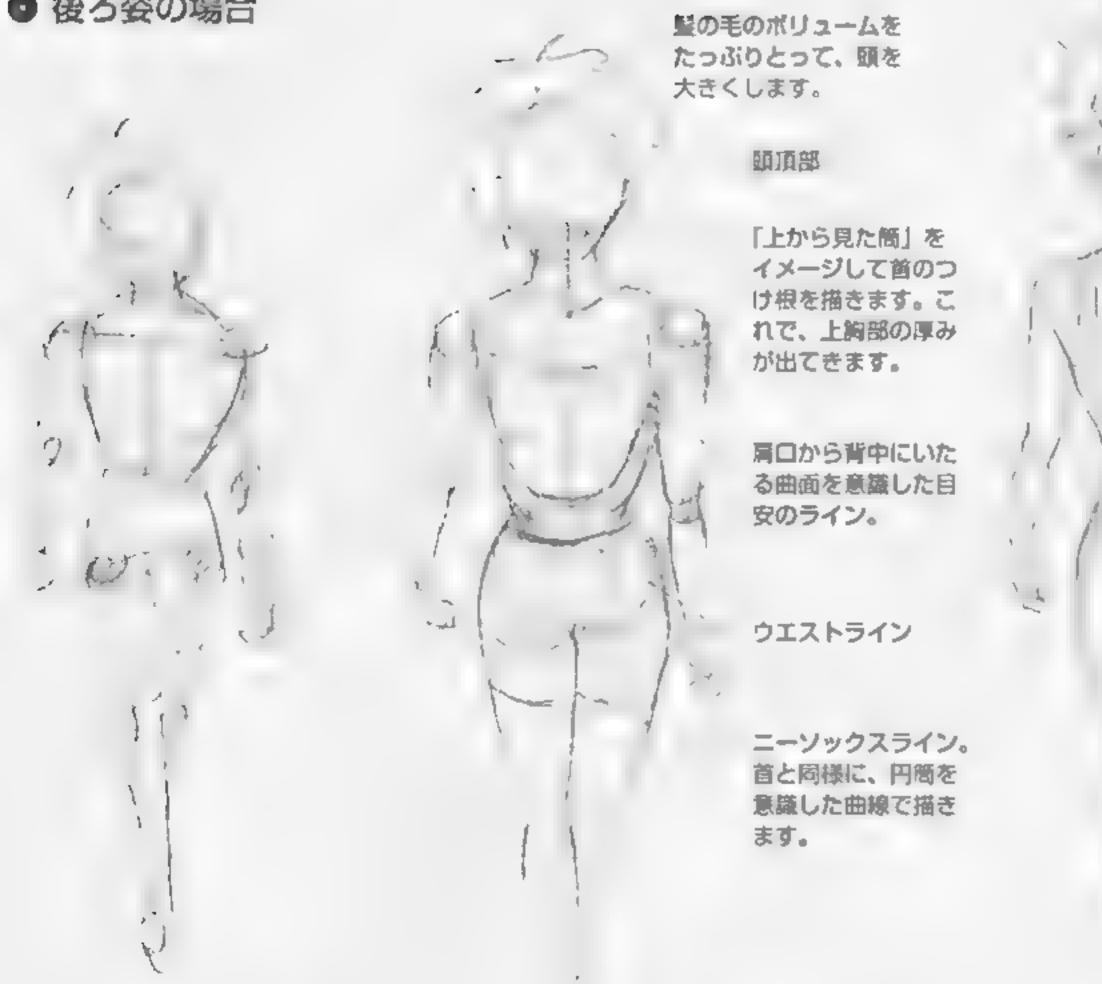
② バストラインやウエストラインを下向きのカーブにとりながら、肉づけします。



● 真上近くからとらえた場合







.74

② 下向きカーブで胴体の厚みや ③アウトラインを整 手足の立体感をとらえながら、 え、細部を描きこん フカンで見た立体にしましょう。 で完成です。

屑ひもは通常は

曲線的に背中を

おります。

屑ひもを直線的に

描くことで、上胸

部の厚みがはっき

りし、フカンで見

ていることがはっ

きりします。

① 普通のアングルで見た後ろ 姿を基本にラフイメージを描 きます。

フォルムにフォルムを加える効果

写真に撮ることができないものも、それ らしく描くことができます.

望遠レンズで撮った場合

…全身のバランスは理想的。でも手が目立たない



広角レンズを使うと



普通のカメラ(通常レン

ズ) で提った場合。実際

にはこんなに反り返って

立っているわけではあり

ません。

ものになります。

望遠レンズの全身に、広角レンズの上半身を合成するには ... 望遠の全身フォルムに広角の上半身フォルムを加える





望遠レンズ 全身のパランスはいいですが、 つき出した手が目立ちません。



標準レンズ 体の立体感はやや強調されます が、まだ手は自立ちません。



標準レンズ手のアップ 手は目立つサイズになりました が、フカンのように胴体や脚部 が貧弱になりました。



広角レンズ 手は強調されましたが、ますま す足が遠くなり、頭も長く変形 しています。

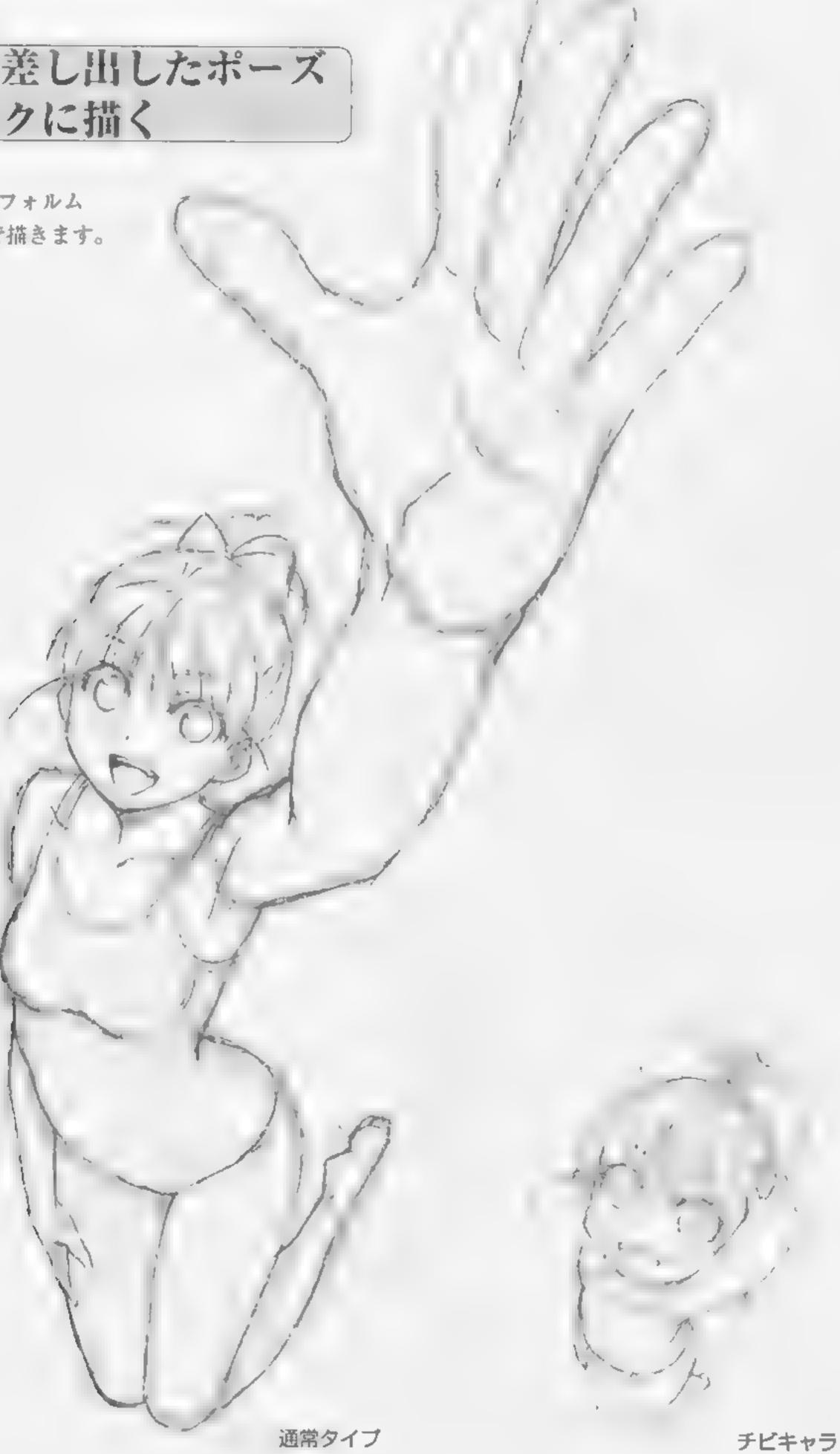
ダイナミックデフォルメ

実写では不可能な、キャラの存在感を 強調する作画技法を学びましょう。





広角効果に見えますが、「フォルム にフォルムを足す」手法で描きます。



通常タイプの作画



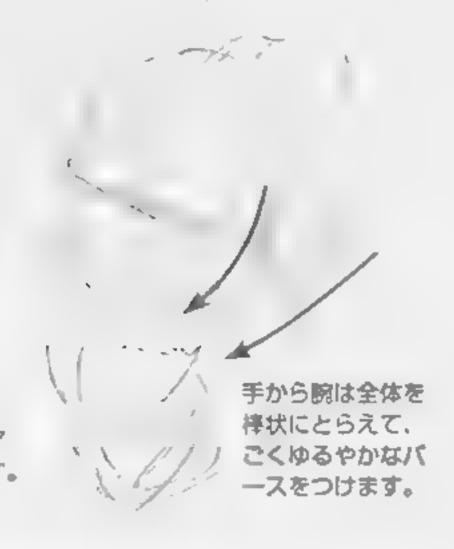
下向きのカーブを引いて目安にしながら、胴体部分を描きます。

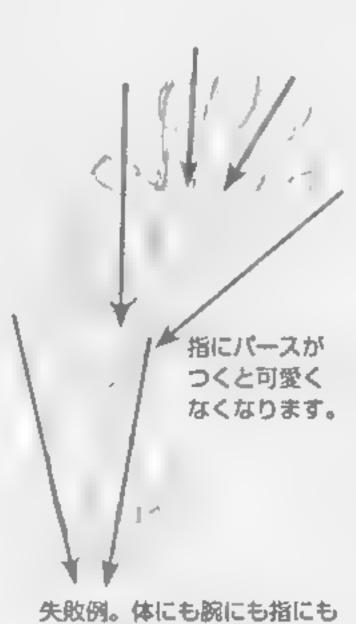
チビキャラの場合



ゆるやかにパースがかかっています。手、腕も体 と一体にとらえます。





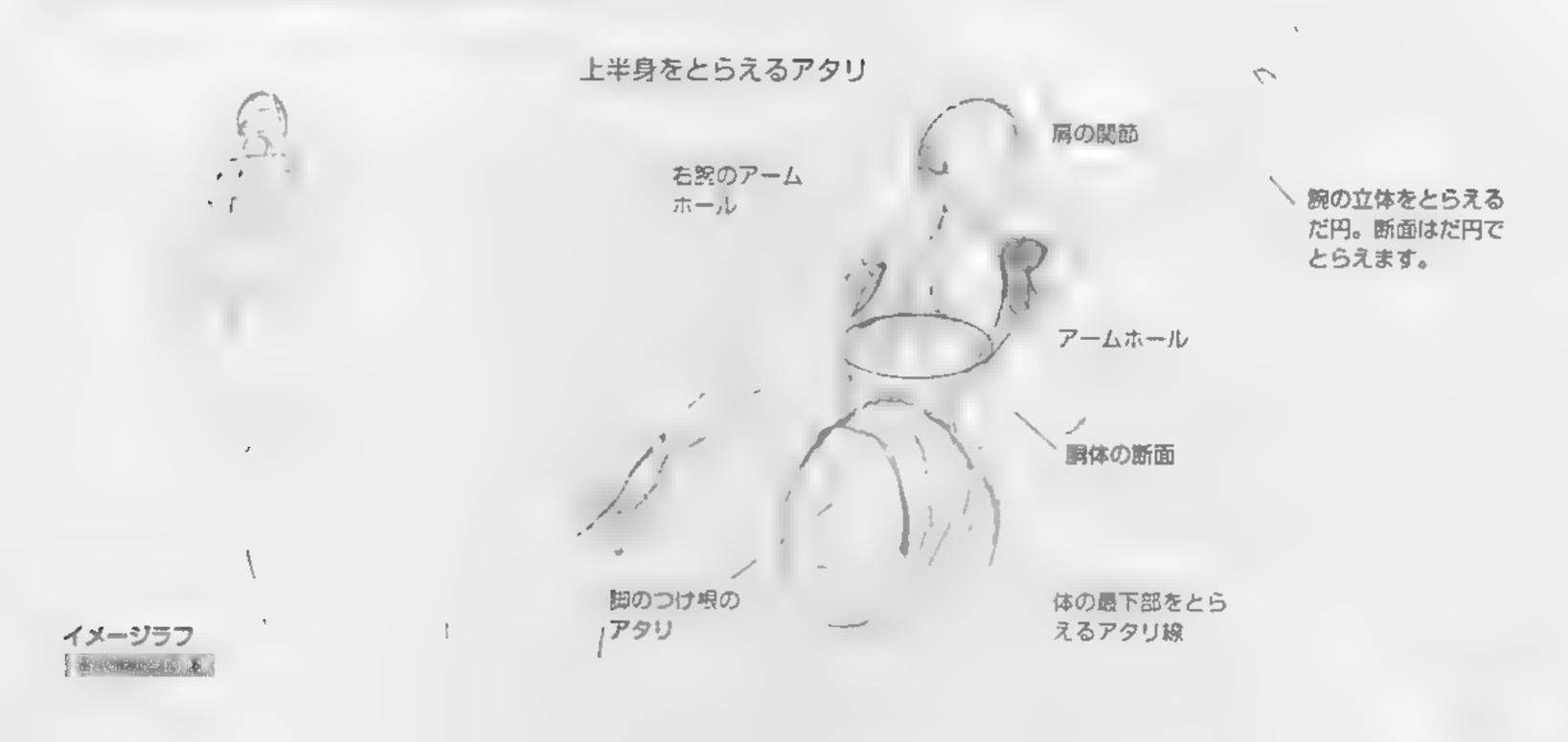


失敗例。体にも腕にも指にもバースをつけて描いたもの。

※パースをつける…先細りにする、一端を大きくするなど、「遠近をつける作画」のことをいいます。

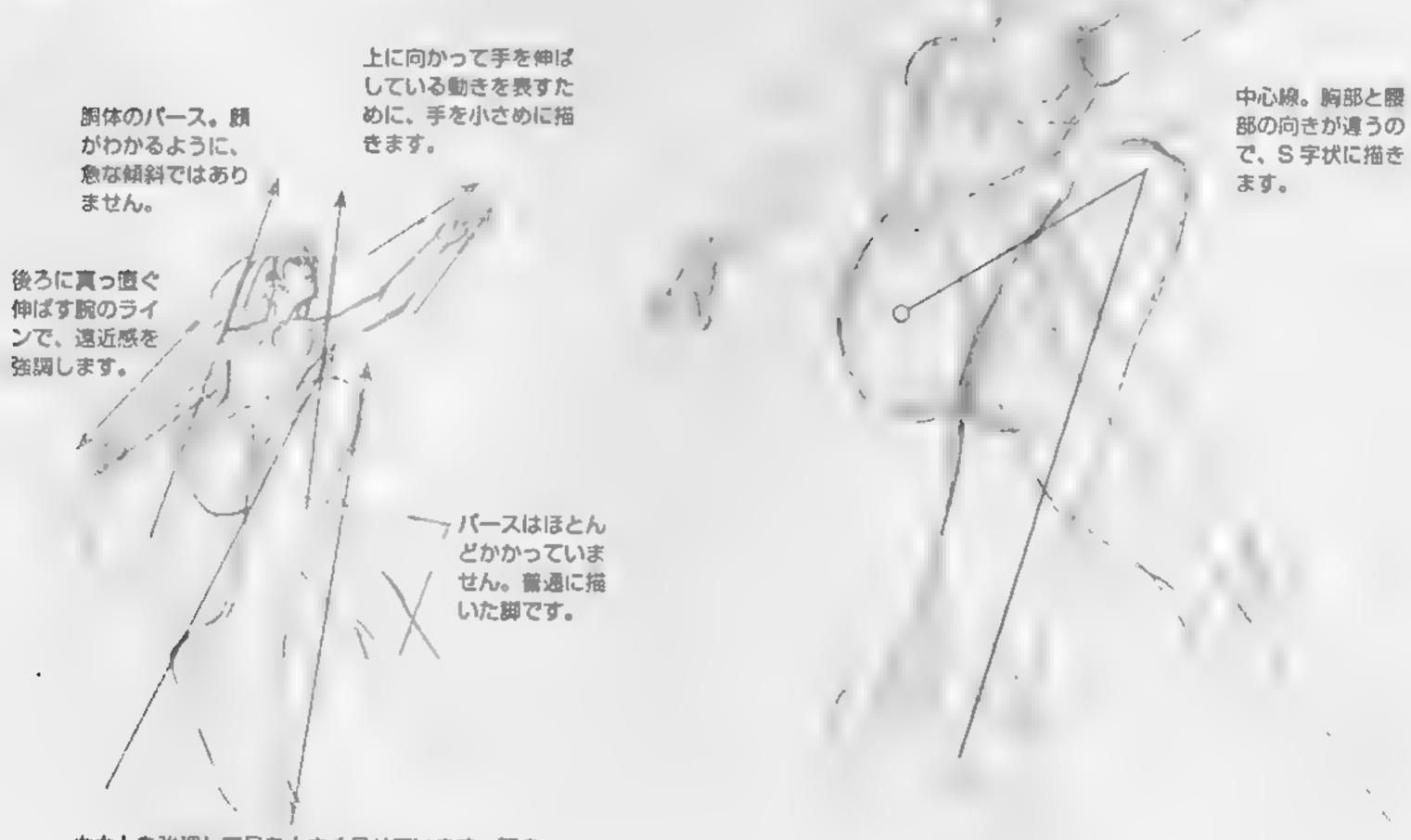
アオリのポーズを ダイナミックに描く

「アタリを描く段階で、胴、腕、脚の断面を描いてみると 描きやすいです」(森田談)



頭と首のつながり をとらえるだ円

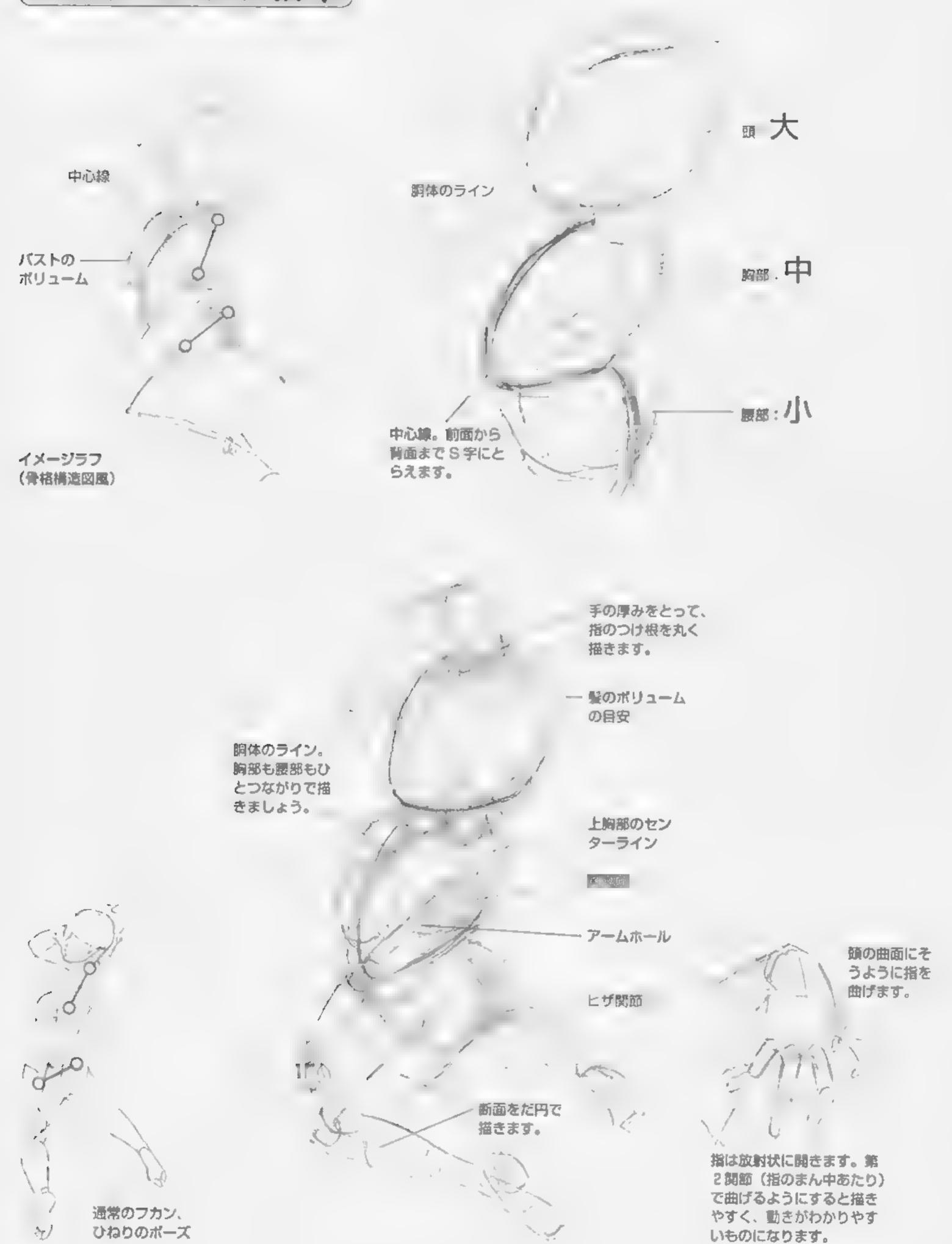
強調したい部分にバースをかける



カカトを強調して足を大きく見せています。頭の2倍くらいのサイズに足を描く…それだけで、ダイナミックな広角効果が生まれます。



フカンのポーズを ダイナミックに描く





広角的なパースのついたポーズ をダイナミックに描く

伸ばした手足にパース(遠近)をつけましょう。

頭〜胴体と脚 部の形を先に 描きます。

奥の手…小

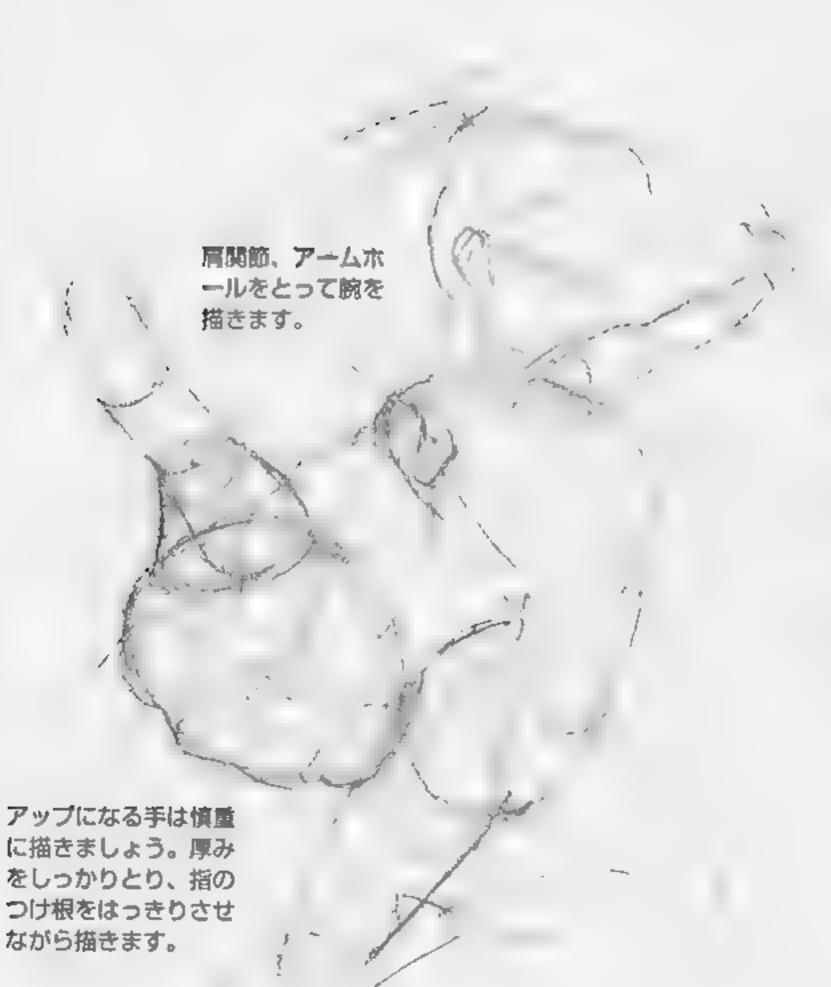
胸部の本体部分を描いて、乳房 のポリュームを 加えます。

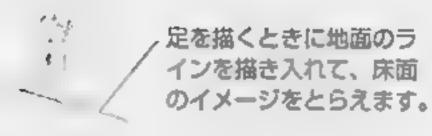
脇の下から側面部の センターラインの目 安を描きます。胴体 の厚みがはっきりし ます。

手前の手…大

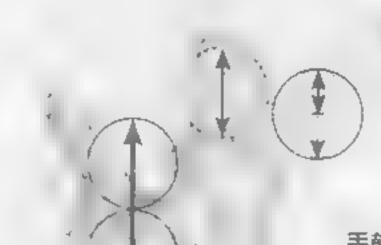
イメージラフ (骨格構造図ふう)

足一小









ポイント

奥の手は顔の 半分より小さ いサイズ。

手前の手は顔の 約2~2.5倍 のサイズです。



■著者紹介

林 晃 (はやし・ひかる)

1961年、東京生まれ。東京都立大学人文 学部/哲学専攻卒業後、本格的にマンガ 活動をはじめる。ビジネスジャンプ奨励



賞、佳作受賞。マンガ家・古川築氏、井上紀良氏に師事 する。実録マンガ「アジャ・コング物語」でプロデビュ →を果たした後、1997年にマンガ・デザイン制作事務所 Go office (ゴーオフィス)を設立。「マンガの基礎デッサ ン」(ホビージャパン刊)、「コスチューム描き方図鑑」、「ス ーパーマンガデッサン」、「スーパー何頭身デッサン」、「ス ーパーパースデッサン」(以上グラフィック社刊)、「マン ガの基本ドリル」(廣済堂出版刊)など国内外50 番以上 にも及ぶ"マンガ技法書"を制作している。日本工学院 専門学校/マンガ・アニメーション科非常動講師

http://www.go-office.jp/

角丸 円(かどまる・つぶら)

物心ついてからずっとスケッチやデッサンに親しみ、中 学と高校では美術部部長を務める。実質はマンガ研究会 兼ガンダム懇談会と化していた美術部と部員を守護し、 現在活躍中のゲームやアニメ関係のクリエーターを育成。 自身は東京芸術大学美術学部で映像表現や現代美術全盛 の中、油絵を学ぶ。

マンガの基礎デッサン デフォルメ編

2008年7月15日 第1刷発行

著者 林晃 (Go office)・角丸つぶら ©Hikaru Hayashi, Tsubura Kadomaru 2008 谷村康弘 企画

発行人 山口英生 編集人 佐田泰士 発行所 株式会社ホビージャパン 〒 151-0053 東京都渋谷区代々木 2-15-8 電話 03-5304-9112 (営業・編集)

Printed In Japan 印刷所 三共グラフィック株式会社

乱丁・落丁は購入された店舗名を明記して当社出版営業課までお送りください。 送料は当社負担でお取り替えいたします。但し、古書店で購入したものについては お取り替え出来ません。

禁無断転載・複製

ISBN 978-4-89425-726-9 C2371

■スタッフ / Stuff

●作画

森田和明(Kazuaki MORITA) 戸屋奈緒美 (Naomi TOYA) 線川いづみ (Izumi MIDORIKAWA) いっち (Icchi) 桔崎 昂 (Kou KIZAKI) 吉見明奈 (Akina YOSHIMI) 宋ユンジョン (Son YUNJUN) 烏丸 黑 (Kuro KARASUMARU) 林晃 (Hikaru HAYASHI) (順不同)

瓦屋根(Kawarayane) 加藤 聖 (Akira KATO) 雪野 泉(izumi YUKINO) 星野里佳(Rika HOSHINO) 夢幻 桜 (Sakura MUGEN) 緋原よう (You HIHARA)

●モデル

佐藤麻希子 (Makiko SATO) 高橋拓実(Takumi TAKAHASHI)

撮影

今并康夫 (Yasuo IMAI)

カバー原画

森田和明(Kazuaki MORITA)

カバーカラーリング

島崎けんと (Kent SIMAZAKI)

サカバーデザイン

山口至剛デザイン室 (Shigou YAMAGUCHI DESIGN STUDIO)

●編集

林晃[Go office] (Hikaru HAYASHI-Go office-) 角丸つぶら (Tsubura KADOMARU)

●編集補佐

演田実穂 [Go office] (Miho HAMADA-Go office-)

● 編集協力

中川裕美(Yumi NAKAGAWA) 吉澤英輔 (Eisuke YOSHIZAWA)

● 企画協力

久松 緑(Midori HISAMATSU)

●協力

日本工学院専門学校/マンガ・アニメーション科



